ロールプレイングゲーム必勝本

ROLE PLAYING GAMES' HINT BOOK

ウルティマII
ウィザードリー
夢幻の心臓II
ザ・スクリーマー
ブラックオニキス
ハイドライド
ドラゴンスレイヤー
ファンタジアン
リザード
夢幻の心臓
アークスロード

浜村コウイチ 著

勇者よ！冒険に旅立て!!!

保存版・資料編から最新11ゲームの必勝テクニックまで

宝島

ファミリー コンピュータ

必勝本　必勝本2

この一冊でファミコン本は変った!!

いま、ベストセラー／　この本以来ファミコン本はオールカラーの時代に。子供たちの熱狂的な支持を得ていま子供たちの"バイブル"に。大人気のゼビウス、チャンピオンシップロードランナーの完全公開を含む話題のソフトを満載して大好評発売中／

ファミコン本の大本命!!

発売以来、ファミコン本の"バイブル"となった決定版必勝本／　今回はドルアーガの塔の完全120面公開をメイン、スターフォースのゴーデスの謎やスパルタンXの必勝法など含め最新ソフト満載のシリーズ第2弾／

A5判160P オールカラー　定価各750円

ファミリー コンピュータ™ 必勝本マップシリーズ①

スーパーマリオブラザーズ

のすべてがわかるマップ本

A5判/20ページオールカラー/定価380円

今もっとも人気のあるソフト"スーパーマリオブラザーズ"の決定版必勝マップシリーズ第一弾／　隠れキャラやゲームのオモシロさは群を抜いています。今回はこのソフトの全エリアマップと必勝テクニック集で贈るファミコン本の決定版／（A全マップ＋必勝テクニック集20頁）

ファミリーコンピュータ 必勝本③

A5判/160頁/定価750円

ファミリーコンピュータ必勝本シリーズ第3弾。今回は、マッハライダーをメインに、1942、いっき、ツインビーなど最新最強のゲームを満載。発売と同時に大きな反響を呼び、品切店続出中／／　書店へ急げ／／

アドベンチャーゲーム必勝本

A5判208頁　定価1600円

発売以来、パソコンゲームフリークの心を完全にとらえた必殺のアドベンチャーゲーム・ヒント集。国内で発売された各ソフトハウスの有数なソフト22本を満載して贈る夢の本。各店パソコンコーナーで圧倒的な売れ行き／／

'86年度 よいパソコン 悪いパソコン

A5判272頁　定価1200円

ユーザーのための、パソコン選びの決定版／　今までどこも真似のできなかった徹底した評価がユーザーの圧倒的支持を得、メーカーを震撼させた問題のガイドブック／
最新版はさらにパワフルに最新機種やワープロ機を大幅に加え大好評発売中／／

JICC出版局

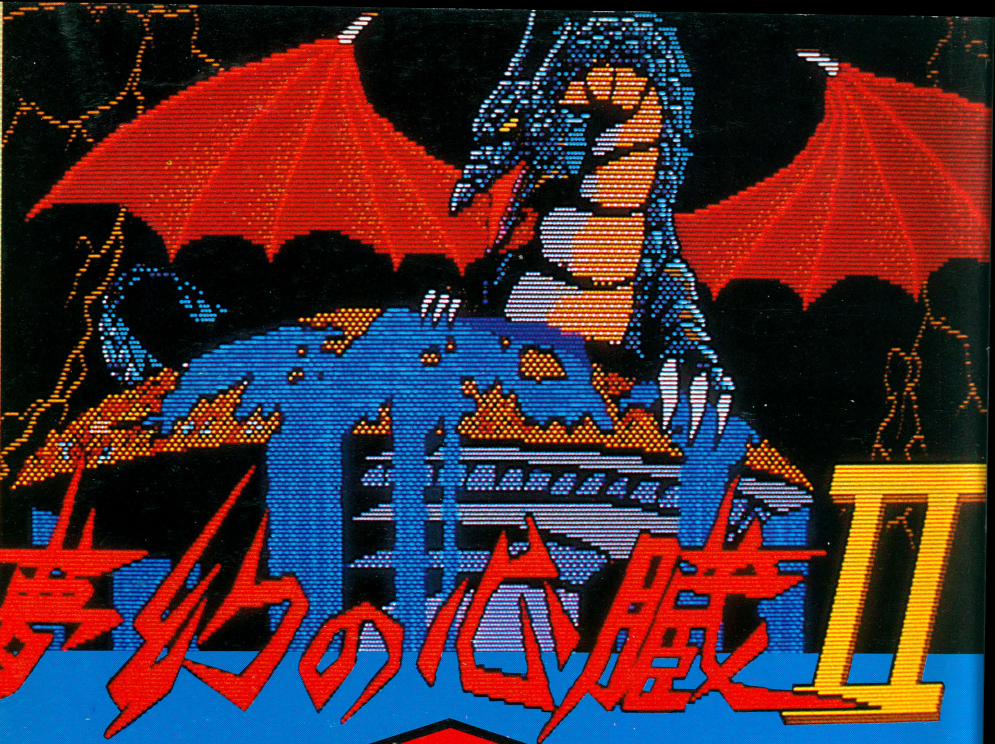
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 ☎03(234)4621
〒541 大阪府大阪市東区瓦町5丁目45番地の1 本町UMビル7F ☎06(204)1966
〒460 名古屋市中区錦町2-20-20 やまと生命ビル6F ☎052(201)4181

浜村コウイチ 著

ロールプレイングゲーム必勝本

ROLE PLAYING GAMES' HINT BOOK

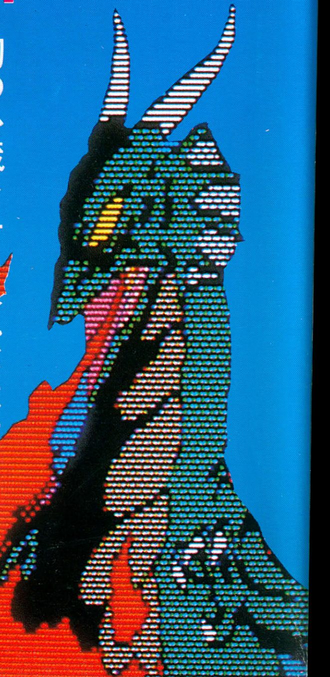
むげんのしんぞうII



PC8801／mkII／SR　クリスタルソフト　5D　7,800円

サラマンダー

ドラゴン



夢幻の心臓を手に入れ、戦士は夢幻界からよみがえった。７人目の夢幻の心臓の戦士、しかも体内に夢幻の心臓を宿した伝説の戦士としてだ。彼は、15の次元界からなる世界のひとつ人間の住む次元、エルダーアインの地の危機を救うという宿命をおび、この地に姿をあらわしたのだ。それはエルダーアインの地を恐怖におとしめている暗黒の皇子を倒すためなのだ。

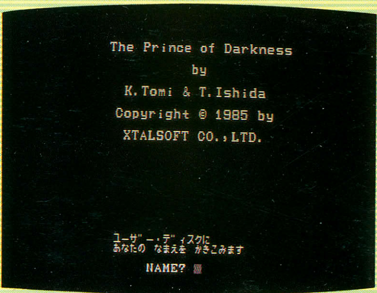
クリスタルソフトの『夢幻の心臓II』は、前作『夢幻の心臓』をはるかにしのぐスケールとおもしろさをもつ、大型ファンタジーRPGだ。前作よりもはるかにパワーアップしたシナリオ。3つの次元界にまたがる広大な舞台。前作以上に美しくなったモンスターのグラフィック。そして、ゲームそのものの大幅なスピードアップによって、ゲームの進行が、いっそう楽しくなった点など、良いとこづくめのゲームだ。

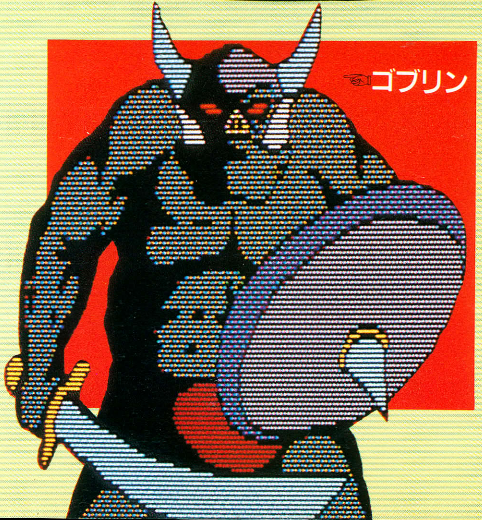
ゲームの目的は、前作が夢幻の心臓を手に入れることで、そのために紋章を集めることだったが、これは、暗黒の王子を倒すのが目的。そのために必要なことも、前作以上に、凝ったつくりになっている。ゲームの技術的な部分（スピードなど）や、シナリオ部分、ともに練りに練られた傑作RPGといえよう。

旅のしたくをすることはユーザーディスクをつくること

ゲームを始める前に用意しておくのは、ユーザーディスクを作ること。このディスクに、これからの冒険の記録がきざまれていくのだ。このユーザーディスク、作るときに名前をつけてやらなくちゃいけない(**写真❶**)。このユーザーディスクの名前、じつをいうとこのゲームで冒険するキャラクターの名前になってしまう。だから、たんなるディスクの名前だと思っていいかげんな名前をつけずに、しっかり考えてやろう。キャラクター作りはそれだけだ。細かい能力値を決める必要も、職業を決める必要もない。それでは、エルダーアインにむかうとしよう。

❶

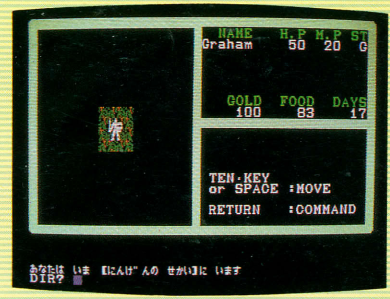




まずは手近の街にはいって旅に出る準備をしよう

ゲームをスタートさせると、画面に3つのウインドウがでてきて、下に「あなたは　いま[にんげんのせかい] にいます」というメッセージがでてくる(**写真❷**)。ここで画面の説明をしておこう。左側にある大きなウインドウは自分のまわりの様子をみせるマップ。右上はメンバーの状態が表示されている。名前、ヒットポイント、健康状態、それに所持している金と食糧。それにもうひとつ、エルダーアインに足を踏み入れてからの日数が示されている。右下は、キ

❷



一操作の方法がでている。テンキーとスペースキーで移動、リターンキーでコマンドモードになれる。ためしにコマンドモードにしてみよう(写真❸)。すると、右下のウインドウが青くなっ

❸

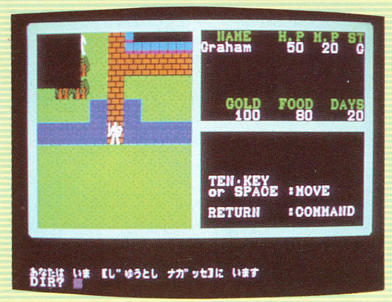
て、いくつかのコマンドを選べるようになる。道具を使う、呪文を唱える、道具の交換、順番を変える、名前を変える、仲間と別れる、ステータスをみる、音のスイッチ、スピードを変える、ゲームのセーブ、そしてパスだ。このコマンドの種類をみているうちにわかると思うけど、このゲームでは、マルチキャラクターでパーティを組んで冒険ができるのだ(もちろん1人でもOK)。最大5人までで、仲間は、別れるコマンドを使えば途中で入れかえることもできるようになっているんだ。

さて、動きだしてみよう。最初は、自分のすぐとなりしか見えなくて、たいへんだと思うけ

グール☞

❹

❺



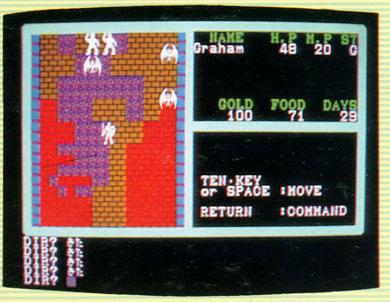
ど、それもそのはず。この『夢幻の心臓II』では、自分から見て、視界をさえぎるものがあると、そのむこうが見えなくなってしまうんだ。で、ゲームをスタートしたときは、キミは森の中にいる。だから、まわりがよくみえないんだ。ということで、とりあえず東のほうへ進んでみよう。なにはともあれ、ひらけたところに出ないと、自分のいる場所がつかみにくいからね。

東へ何歩か進むと、いきなり視界がひらけ、平原にでた(写真❹)。そこには川が流れてて、川の両岸に街と城があるようだぞ。まずは、近いほうの街に入ってみよう。この街は自由都市ナガッセという名だ(写真❺)。街のようすは、地上を歩いているときと同じように、上から見たマップで表示されている。これは、前作と大きくちがうところだ。それに、街の中には敵はいないから、安心していろんな人と話しをするようにしよう(ぶつかるだけでいい)。いろいろな情報を手にいれることができるぞ(写真❻)。会う人たちの中には、仲間にしてほしいと言ってくる者もいる。そういう人たちに会ったら、まず話をきこう。すると彼のヒットポイントや種族、職業がわかる。ただ、人によっては1日

❻

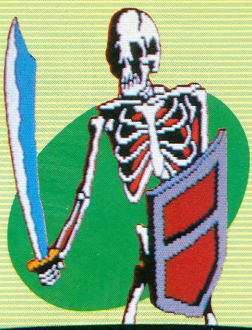
❼

いくらという単位で金をやって、やとわなければいけない者もいるので、こういう場合はよく考えるように(**写真❼**)。ただ、まえにものべたように、途中で仲間と別れることもできるので、とりあえず仲間にしておく、ということもできる。だけど、そのときに大事なことがひとつある。それは、むやみやたらと、どこででも仲間と別れてはいけないってことだ。地上にはモンスターがうろちょろしているし、モンスターが支配している塔や城もある(**写真❽**)。そんなと

❽


ころで別れたりしたら、彼はひとりぼっちで戦わなけりゃならない。つまりは、彼を見殺しにするようなものだ。こんなことをすると、ほかの仲間からも信頼されなくなってしまうから、仲間と別れるときには、かならず敵のいない城や街でやるようにしよう。

ところで、ナガッセの街には7つの店がある。武器屋、防具屋、食糧店、薬局、盗賊の経営する店、僧侶のいる寺院(?)、そして銀行だ。キャラクターの持ち金は、最初は100だけ。だから、とりあえず防具と武器を買わなきゃいけない(**写真❾**)。ジャケットと大型の剣で、ちょうど100だけど、ここでは、戦さオノにして少しお金を残しておこう。残った金で薬局や盗賊の店にいって、役に立つものを買っておいたほうがいいと思うよ。で、盗賊の店にはなにが売っているかというと、ナイフ、銀のナイフ、たいまつ、栄光の手、あくまのワナ、そして、カギ。とりあえずはたいまつを買っておくといいかな。

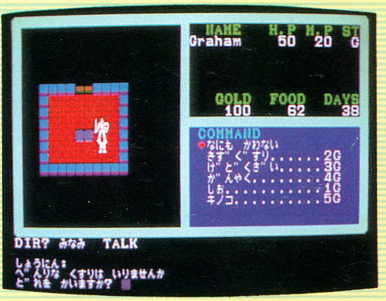


☞スケルトン

❾

一方、薬屋（**写真❿**）ではなにを売っているかというと、傷ぐすり、解毒剤、丸薬、塩、そしてきのこだ。この中で、解毒剤と丸薬は買っておこう。何の役に立つのかというと、解毒剤は毒にやられたときに、丸薬はからだがしびれたときに使うとなおるんだ。傷ぐすりはヒットポイントをなおすんだけど、あまりいらない。というのは、歩いているうちに、ヒットポイントとメンタルポイントは、少しずつ回復していくからなんだ。それから、さっき買った防具と武器はちゃんと身につけておこう。コマンドモードで、〝道具を使う〟を選べばOK。準備がととのったら街をでて「人間の世界」を探索するぞ！

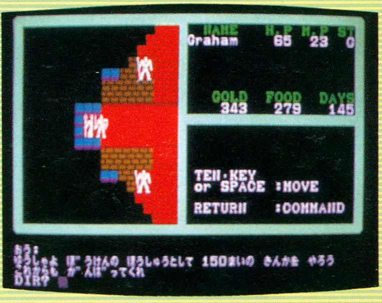
❿



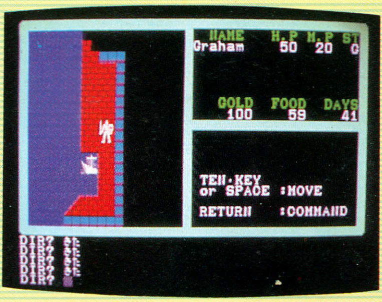
●サルア城で王さまに会っておこう

ナガッセの街をでたら、川の対岸にある城にいってみよう。この城はサルア城。人間の世界にある城の中でただひとつ、モンスターに襲われていない城である。入ったら、まずまっすぐに大広間にむかって、王様に会えばいい。すると、「おう！　勇者よ、冒険の報酬として50枚の金貨をやろう。これからもがんばってくれ」と、50枚の金貨をくれる（**写真⓫**）。これは、あることをするまではレベルがあがるごとに、王様に会うと金がもらえるのだ。王様に会ったら、つぎは城の中を歩きまわってみよう。大広間のすぐ北にある部屋では、女王様に会うことができる。女王様は、娘の王女がアーケディア城に行ったままかえってこない、と心配している。このことを覚えておくといいゾ。さらに北側の広場では兵隊が訓練しているけど、この広場の奥に行くと、船があるんだ（**写真⓬**）。一方、王の広間の南側に行ってみると大きな食堂がある。ここらへんを歩きまわっている人たちの中には、

⓫



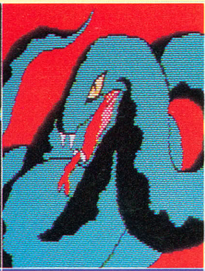
⓬

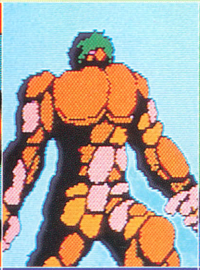


MONSTER LIST

『夢幻の心臓II』に出てくるモンスターは、ほとんどが正統派のモンスターだ。正統派なんて言うとおかしいけど、ファンタジーによくでてくるモンスターが、ぞろりといるのだ。たとえばオークやゴブリン、トロールといったヒューマノイドタイプのモンスター。スケルトンやゾンビ、グールのような不死のモンスター。それに忘れちゃいけないドラゴン。これらのモンスターのなかには、魔法を使って攻撃してくるのも少なくない。この魔法を使うモンスターを区別するには、モンスターがどんなタイプ

ゴースト

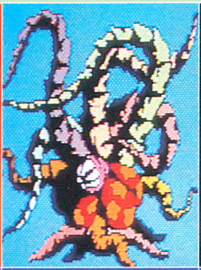

Gスネーク


リビングロック

トロール

スキューレ

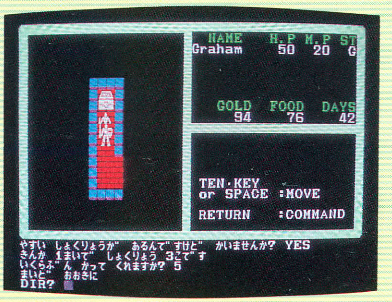
ゾンビ


モンスタートリー

ウィスプ

エルフもいて、彼らに話しかけると「エルフの世界へ行ったら、ぜひエルフ城へ」と言ってくる。そしてこの食堂を奥まで行くと、せまいところに人がひとりいる。彼は、じつは盗賊で、「ねえ、だんな！　安い食糧があるんですけど、買いませんか？」と話しをもちかけてくる。ここで買うことにすると、金貨１枚で食糧が３つ手に入るんだ（**写真⑬**）。これは、お買い得だよ。だけど、彼は盗賊で、正式なルートで食糧を手に入れているわけじゃない。だから、手持ちの在庫を売り終えてしまうと、もう売ってはくれないんだ。

それから、鍵がかかっていて開かないドアが２つある。ひとつは、門から王の広間に通じる廊下に面していて、もうひとつは、王のうしろにある。これは、盗賊でも、カギを使っても、どうしても開かない（**写真⑭**）。とりあえずあき



⑬

か、またどんな伝説にでているか知っていると、わかるよ。たとえば、ゴーゴンは髪がヘビになっていて、人を石にかえてしまうという伝説は有名だろ。それから、見ための外観もだいじだ。一見して知性のなさそうなモンスターには、魔法がつかえないものだ。こんな感じで、どんなモンスターに会っても、あわてることのないように、よく敵の特徴をつかむようにしよう。

MONSTER LIST

⑭

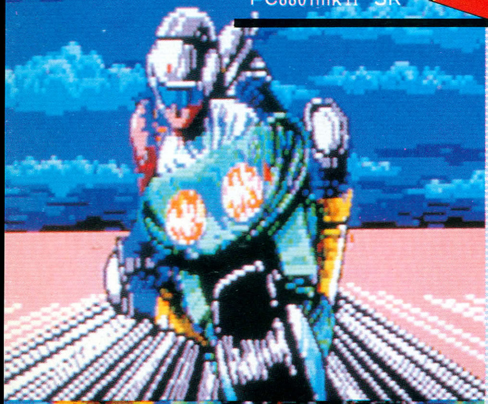
☞ミノタウルス

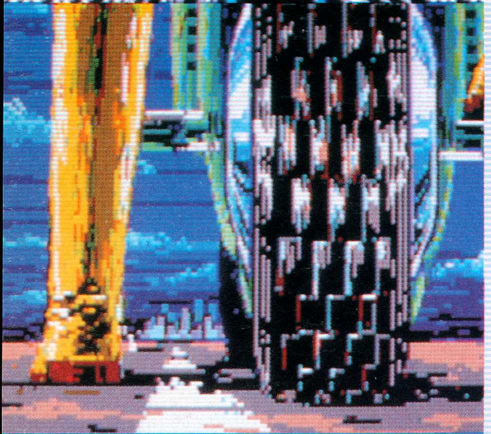
らめてしまおう。いずれ、もう１回城の中をくまなく歩きまわることがあるから。

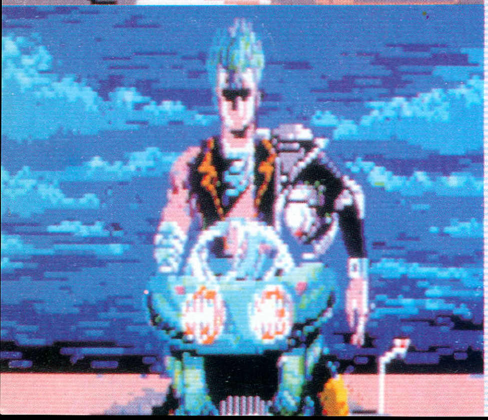
【204ページにつづく】

ザ・スクリーマー

PC8801mkII SR　**マジカルズゥ**　5D 7,200円







いつまでもワイヤーフレーム(線画)だけの迷宮画面や、カセットケースのパッケージだけのソフトじゃつまらない。ゲームだからこそ、1目見ただけでハッとするような夢のあるものでないといけないのだ!! てなわけで登場したのが、この『ザ・スクリーマー』だ。そのゲーム自体のもつおもしろさはもちろんのこと、モンスターから3D迷路の壁にいたるまで、一枚ずつていねいに描れた超リアルなグラフィック（とくに扉が自動的に開くところは圧巻）や、アクションゲームのスリルをふんだんに盛りこんだ戦闘モードは、ただ横でながめているだけでもなかなか飽きない。また実際のハード劇画家である東本昌平氏の手によって作られた、50ページにも渡る漫画のマニュアルなど、そのショーアップぶりは目を見はるものだ。これからのパソコンゲームは、こうでなくっちゃ!!

199X年、数年にわたる異常気象による食糧危機が人類を襲った。世界の国々がみな一様に被害をうけていたが、とくに食糧の9割を輸入品に頼っていた日本では、被害もぼうだいであった。政府は国民の悲惨なまでの飢えを、科学の力で解消すべく、富士山麓に遺伝子工学研究所BIASを中心とした科学都市を建設した。しかし、その夢も突如勃発した第3次世界大戦により消えてしまった。廃墟とかしたかつての科学都市には、むなしく空をにらむBIASだけが死んだように静かにそびえ立っていた。しかし閉鎖されたBIASの暗闇の中では、くるったコンピュータによるでたらめな遺伝子操作のくりかえしと、シールドの外へ漏れだす放射線が、異様な怪物をつぎつぎに生みだしていることを知る者はいなかった。かつては人類の力と科学の象徴であったBIASは、いまは悪魔の棲む塔とかしていたのだ……

スクリーマー体験記

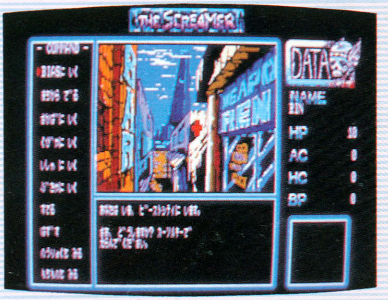
ゲームの最終目的は、BIASをいまだに機能させているメイン・コンピュータを見つけだし、破壊することだ。BIASの塔は6階建てだが、おそらく目的のメインコンピュータは、その最上部にあるはずだ。最上部に到達するまでには、かずかずの恐ろしい怪物やワナに襲われるだろう。それに耐えた者だけが、最後の栄光を手に入れることができるというわけか。つまりはその栄光に見合う、キャラクターを作りだすことが、プレイヤーの使命だ。まずは、ビーストシティの入口へ行き、自分のキャラクターを登録することにしよう（**写真❶**）。

❶

キャラクターの登録には、ごちゃごちゃした手続きは必要ない。「すでに登録したキャラクターか、新人か」の選択から〝新人〟を選び、気に入った名前を入力すればOKだ。細かい設定はみなあらかじめ決まっており、パワー、ラックなどの能力値はすべて10、お金は500で、そのほかは0になっている。このあと塔内で倒した怪物から、ビーストポイントを奪うことによって、これらの数値を上昇させていくのだ。

キャラクターの設定が終わったら、画面は一

❷



転、街の中に入った（**写真❷**）。まずは武器店に行き、武器防具をそろえよう。プレイヤーの最初の持ち金は500。武器リストを見れば分かると思うが、この500という持ち金は、スクリーマーたちのあいだでは、かなり貧乏な部類らしい。ざっとリストを見まわしても、そんなわずかの

金では買えるものは2、3種のみ。とくに防具類は値が高く、中には10000をこえるものもある。うーむ、困ったものだと、頭をかかえこんでしまうプレイヤーも多いはず。ではここで、ひとつアドバイスをあたえよう。最初はまず武器を買うとよい。そう、500すべてを使って買える、ハンドボムがちょうどいいね。実際に迷路内で闘ってみれば分かるけど、キャラクターは何も防具を買わなくても、はじめから盾をひとつ持っているのだ。1階で遭遇するような弱い奴ら（といっても初期のキャラクターにとっては強敵だけど）の攻撃は、この盾を使いこなすことができれば、ほとんど避けることは可能だ。ただし、攻撃の場合はそうはいかない。一見ロールプレイングの鉄則に反しているようだけど、武器をまず買うことが、最初のポイントだね。

武器を買ったらつぎは首屋。FRD（ファイティング・レコーダー・デバイス）をもらおう。このFRDというのは、キャラクターの戦闘結果を記録する道具。これがないといくら怪物を倒しても、経験値は上昇しない。最初の冒険に行く

属性値リスト

●Power（パワー）
攻撃力。扉を開く力にも影響

●I.Q.（アイ・キュー）
ほかのものと話をする能力

●Technique（テクニック）
武器、道具をあやつる力

●Agility（アジリティ）
敵の攻撃を回避する能力

●Luck（ラック）
運。さまざまな幸運がキャラクターを守る

●Credit（クレジット）
金の単位。キャラクターの所持している金額

●B.P.（ビースト・ポイント）
経験値。怪物をやっつけると得る

●H.C.（ハンター・クラス）
スクリーマーのレベル

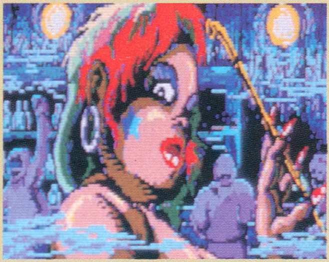
●H.P.（ヒット・ポイント）
体力。荷物を運ぶ力にも影響

●A.C.（アーマー・クラス）
防御力

●Cond.（コンディション）
キャラクターの状況。たとえば、Poison は毒に冒されていることを示す

BIASのサービス施設

酒場



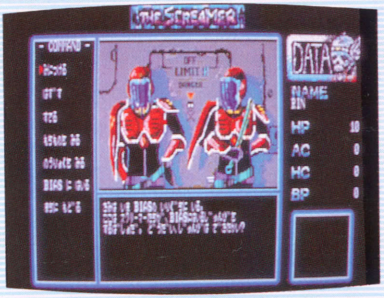
酒場にはいつも冒険に疲れたスクリーマーたちがたむろしている。彼らは、いわばキミの先輩。百戦練磨の戦士であるので、これから冒険を始めるキミにとっては、とても重要な情報をもってるかもしれない。また人によっては、何かと交換に、アイテムを分けてくれるかもしれない。とりあえず仲良くしておくことに、こしたことはないようだ。

首屋

キミが迷宮内で怪物を倒すごとに、その怪物のビーストポイントが、キミのFRD（ファイティングレコーダーデバイス）に書きこまれる。それはつまりキミと怪物との戦闘結果表とみなされ、FRDを首屋に持っていくことで、経験値に換算してくれる。その経験値があるていどたまれば、ハンタークラスがアップし、属性値もさまざまに上昇するのだ。なお、FRDは冒険前にかならずこの首屋でもらっておくように！

前に、かならずもらっておくようにしよう。えっ、だってもらうお金なんかないだろうって!? 心配御無用!! FRDはタダでくれるのだ。装備が整ったら、いよいよ塔内探険だ。画面左に映った、メニューの中から〝BIASへ行く〟を選択する。すると画面は一転。中央には扉の前に立つ2人の番兵が映った（**写真❸**）。ここで〝BIASに入る〟を選べば、そのまま塔内に侵入できるのだが、ちょっと待った。そのまえに装備をきちんと身につけておこう。武器店でいくら良い武具を買ったとしても、それを身につけなければ、持ってないのと同然にあつかわれるのだから。特にFRDは身につけてないと、経験値は伸びないので、要注意!

❸



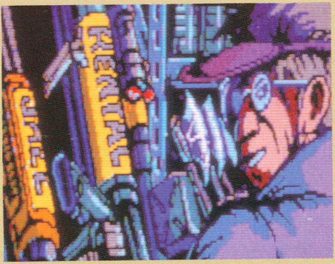
装備点検終了。さっそく〝BIASに入る〟を選ぶと、2人の番兵は「ここは地獄の1丁目だぜ」という言葉を残し画面から消えた。やがて、赤いランプの点滅とともに、扉が自動的に開きはじめた。

【217ページにつづく】

病院

いわゆる病院で、冒険中に傷ついたスクリーマーたちの体をいやしてくれる。おもにH.P.の回復がその役目だが、ハンタークラスが上昇したり、ワナにやられたときなど、属性値にギャップがでていることがあるので、ここでその回復をはかろう。

武器屋



いわゆる武器・防具を商う店。最初の冒険に行くまえに、かならずここへ寄り、装備を整えてから、出発するようにしよう。また、ここでは迷宮内で入手したアイテム類や、いらなくなった武具類を、市価の半額で買いとってもくれる。ロールプレイングゲームにとって、お金は命も同然。うまく利用して倹約しよう。

MONSTER LIST モンスター・リスト

BIASの迷宮内には、でたらめな遺伝子操作ともれだした放射線により生命を得た、不気味な怪物たちがウヨウヨいる。あるものは巨大化し大いなる力を得ており、あるものは特殊な武器を持ったりしており、さまざまな攻撃方法で、スクリーマーたちの生命を狙っている。この迷宮を制覇するには、これらの敵についての知識を得ることも大きなポイントになってこよう。

下記の表はそんな怪物たちのアーマー・クラス(A.C.)、ビースト・ポイント(B.P.)、ヒットポイント(H.P.)、攻撃力(Power)を表にしたものだ。戦闘のときはこのデータを参考にしてほしい。

なお、怪物たちの状況については、武器店で売っている〝バイオロジカル・サーチャー〟があれば、すぐに判明できるよ。

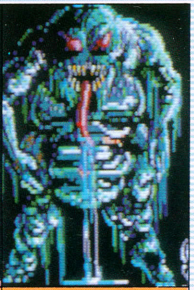
モンスター名	POWER	A.C.	B.P.	H.P.
トーチワーム	2	1	6	100
ビッチホース	4	2	15	200
ファットマン	6	20	95	300
カッターラット	6	4	25	300
ファイアーボール	6	1	45	300
ネックハンガー	7	6	35	400
アシッドスライム	8	9	35	400
バトルビー	8	1	45	500
ビックジャンパー	10	15	115	2100
ローリンガー	10	20	75	800
キャリーベイビー	10	40	5000	30000
ジャンキー	15	20	75	1000
プロテクトスネイク	16	14	75	2000
カーリー	18	9	105	1200
レッドヘッド	20	20	145	1500
ビックホーン	20	19	75	800
ビックマウス	24	10	200	2700
スフィンクス	25	12	115	1200
ヘルエンジェル	26	8	135	2000
アーマーレオ	30	24	205	3000

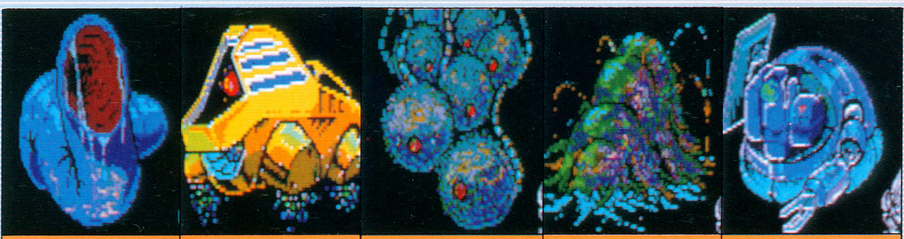
ビックホーン

アーマーレオ

ネックハンガー

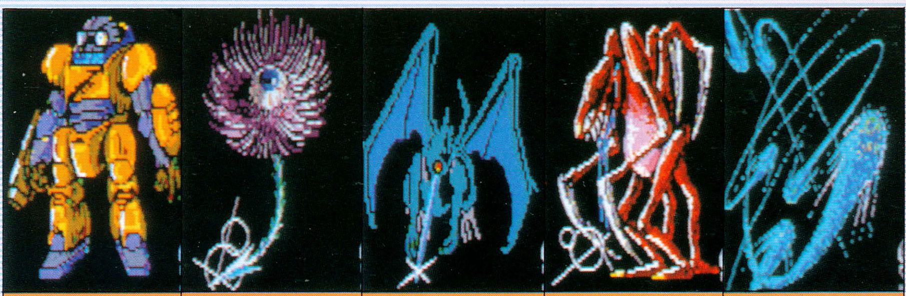
カッターラット


ファットマン



ビッチホース　スフィンクス　バーストボール　アシッドスライム　ジャンキー

モンスター名	POWER	A.C.	B.P.	H.P.
ムービングディフェンサー	30	15	125	1500
ベビーシッター	30	13	165	1700
ホバーフラワー	30	3	10	100
ソードバット	32	7	135	1400
ツインランナー	34	15	165	1700
バイトアイ	34	19	165	1900
バーストボール	36	27	155	1600
スタンディングブレード	36	14	175	1800
ダックコング	40	19	225	2000
Ｊボーイ	41	21	195	3000
レイドバスター	41	27	95	2000
ゴーゴン	44	20	215	2100
ゴルゴダシャドウ	46	23	235	2300
ケンタウロス	46	22	235	2200
ファイアーバード	50	50	300	5000
ダークドック	50	30	105	1100
ナイトタップス	60	24	135	1400
ノーヘットドラゴン	70	24	245	2400
ガーディアン	70	25	—	5000



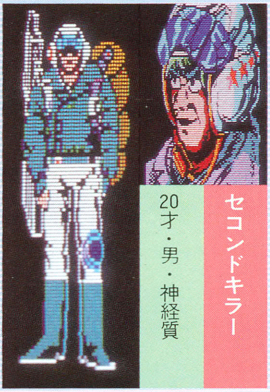
レイドバスター　ホバーフラワー　ソードバット　カーリー　ファイヤーボール

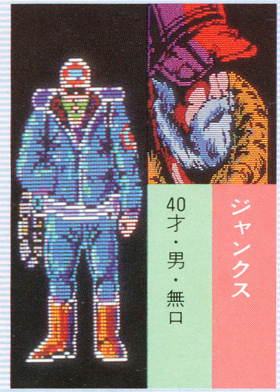
CARACTER LIST

登場キャラクター・リスト

ゲーム中、キミのキャラクターは、迷路の中や酒場でほかのスクリーマーたちと話ができるようにされている。そこでキミは、たとえば情報集めをしてみたり、あるいはアイテムの交換をしてみたりと、冒険するにあたっての準備をしなければならない。以下はそのスクリーマーたちのデータを示したものである。とくに性格に注意しながら話しかけてみてほしい。

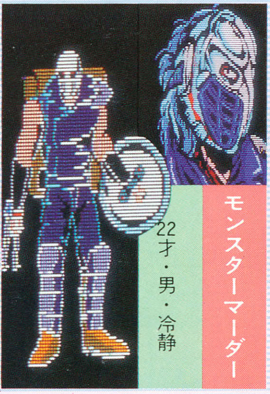
ジパング
28才・男・残忍


セコンドキラー
20才・男・神経質


ジャンクス
40才・男・無口

チーフ
25才・男・力が強い

ラット
12才・男・機敏


モンスターマーダー
22才・男・冷静

ナチ
24才・女・移り気

サムライ
38才・男・神秘的

ロールプレイングゲーム必勝本

勇者よ！
冒険に旅立て!!

ROLE PLAYING GAMES'
HINT BOOK

CONTENTS

ロールプレイングゲームってなに!? ……… 020

［勇者たちのための資料編］

024 ……… RPGがよくわかるフローチャート

026 ……… 属性

032 ……… 種族

036 ……… 職業

040 ……… モンスター

049 ……… 魔法

055 ……… アイテム

059 ……… 同盟

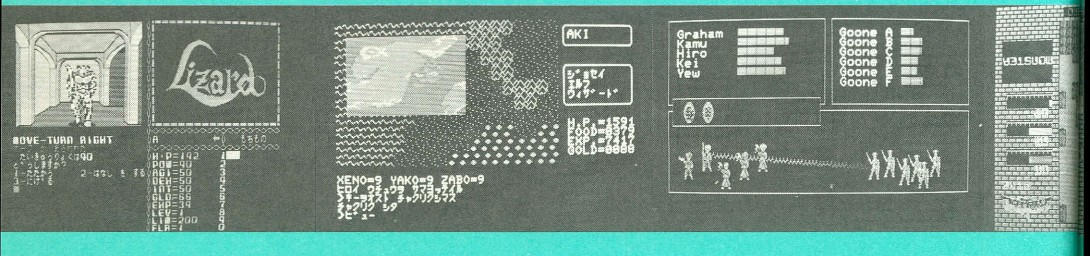
061 ……… ワナ

065 ……… 街

［勇者たちのための訓練編］

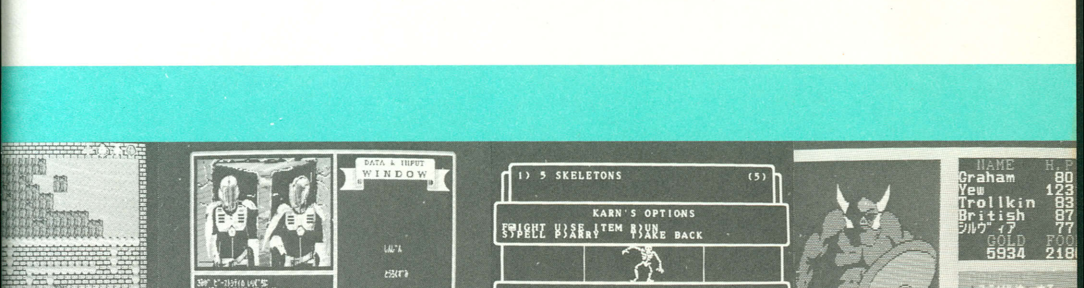
070 ……… ウルティマII

096 ……… ウィザードリー



[勇者たちのための実戦編]

002 204 ……… 夢幻の心臓II
010 217 ……… ザ・スクリーマー
122 ……… ブラックオニキス
138 ……… ハイドライド
150 ……… ドラゴンスレイヤー
159 ……… ファンタジアン
171 ……… リザード
182 ……… 夢幻の心臓
193 ……… アークスロード



ロールプレイングゲームってなに!?

ROLE PLAYING GAME

たとえば小さいころ、野原で遊んだウルトラマンごっこ。おまえがタローでオレはレオ、それでもってお兄ちゃんはゾフィーをやってね！　なんていいながら、1日じゅう遊びまわった〝○△ごっこ遊び〟のかずかず。いまから考えると、とてもバカバカしいものだったけど、当時は夢中で遊べたんだよね。なぜなら、たとえ一瞬であっても、当時あこがれのドラマの主人公と一体化することができたのだから。

ところでいま大流行の〝ロールプレイングゲーム〟のおもしろさの秘密も、じつはここにあるんだよね。

ロールプレイングゲームのまず第一の要素は、ゲームのはじめに、自分にかわってゲームの世界で活躍してくれるキャラクターを作ることだ。といってもそのキャラクターは、アクションゲームのそれみたいに、だれのキャラクターとも同じものだとちょっと困る。ひとりひとりの人間に個性があるように、ひとつひとつのキャラクターにも独自の個性が必要だ。たとえばI.Q.は高いだとか、腕っぷしには自信のあるキャラクターだとか、プレイヤーの好みにおうじて、さながら一人の人間の人格形成をするように、キャラクターを作っていかないといけない。

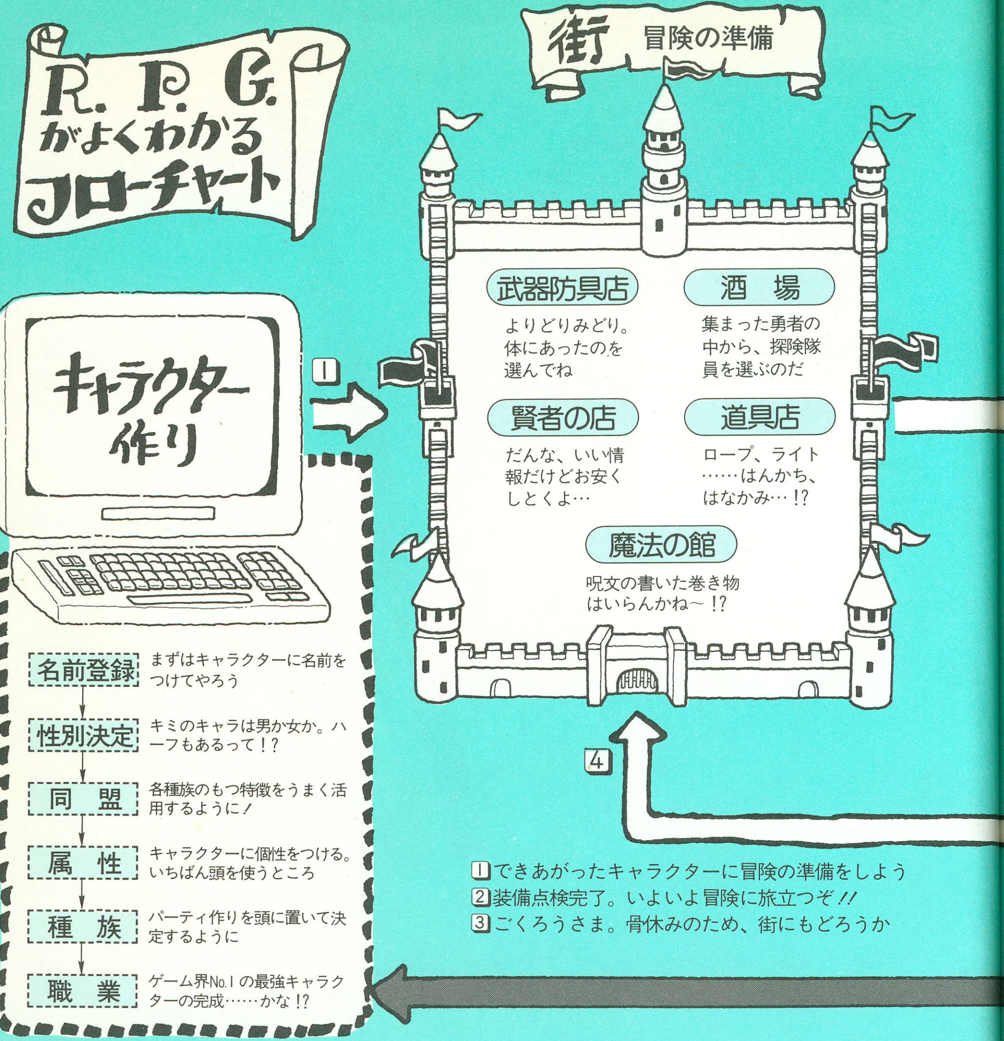
そして、ロールプレイングゲームの第二の要素。そんな独自の個性をもったキャラクターが、ゲームを進行させるにつれて、経験を数値化したポイントを積み（たとえばオーク鬼を倒したので＋10点、ドラゴンをやっつけたので ＋100点といったぐあいに）、だんだん成長していく可能性をもっていること。最初はなにもわからない赤ん坊同然だったキャラクターが、食べ物のとりかたを覚えたり、お金の使いかたを覚えたり、道具の使いかたを覚えたり、宝箱の開けかたを覚えたり……。そしてやがては、ゲームの最終目的、大怪物を倒すまでに、あたかも子供から大人になるごとく（もちろんプレイヤーのゲーム・テクニックの上達もふくめて）、さまざまな意味で強くなっていくのだ。

ROLE PLAYING GAME

ほらね、よーく考えてみてごらん。自分の作ったキャラクターを、ヒロイックなストーリーの主人公として、だんだんと育てながら冒険していけるなんて、まるで我が子が成長するのを見まもるように、感情移入がおこると思わないか!?やがてはその主人公への思い入れがつのるあまりに、精神的にキャラクターと一体化してしまうのだ。

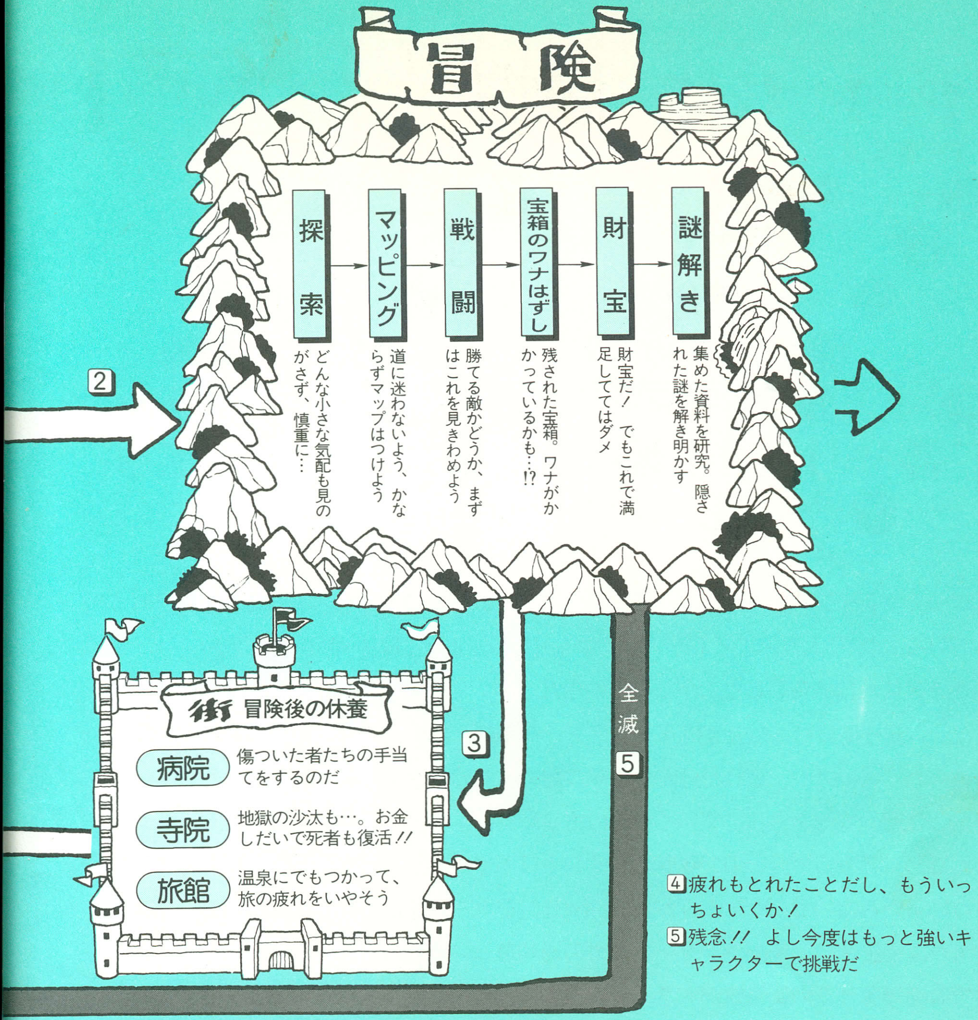
そう、つまり〝ロールプレイングゲーム〟の秘密とは、その名のとおり、ゲームを進めるうちに、知らず知らずの間に主人公の〝役割を演じてしまう(Role-Play)〟ことにあるというわけなのだ。

勇者たちのための資料編



どんなロールプレイングゲームでも、まずそのスタートはキャラクター作り。名前をつけて、性別を決めて、種族を決めてと（もちろんゲームによって、このあたりの項目はかなりちがっているけど）、自分の好みにあわせて、キャラクターを作っていく。えっ、なんだかむずかしそうだって？　とんでもない。マニュアルをよく読んで、どの項目がキャラクターのどんな能力に影響するのか（たとえばStrengthなら攻撃能力に影響するとか）さえおさえれば、誰にだって作れるよ。ただし、どんなキャラクターにしたいのかという理想像をあらかじめ決めておくこと。これがキャラクター作りのポイントだね。

キャラクター作りが終わったら、おつぎは冒険の準備段階。先に作っておいたたくさんのキャラクターの中から、とびきりイキのいい奴を集め、冒険に旅立つ隊員を集める。そして、バランスよくパーティが組めたら、彼らに武器防具を買ってやろう。あれも欲しいし、これも欲しいし、とたくさんの商品に目うつりするかもね。でもお財布の都合もあるし、キャラクターの中にはあまり武具の持てない者もいるから、余ったお金はほかのキャラクターに貸してあげるといいね。それとゲームによっては魔法の巻き物を買っておかないと、魔法を使えないものもあるよ。装備が全員整ったら、冒険前のごあいさつ。賢者のお店で将来を占ってもらうのもいいかもね。役に立つ助言が得られるかも。そして、いよいよ冒険の開始。たとえば迷宮の探険なら、隠し扉やワナなどに注意しながら進まないといけない。また、あとあと迷ったりしないように、踏破した場所はマッピングしておくこと。これロールプレイングの常識ね。そしてやむをえず怪物たちに出会ってしまったら、これはも



う戦闘あるのみ!? いえいえ、たいていのゲームには逃亡というコマンドがついているはず。まず出会った敵に勝てそうかどうかを見きわめて、それから判断をくだそう。(この判断の見合いで、キミのキャラクターの生死が決まる。慎重にね)。運よく怪物をやっつけたら、奴らのいた部屋の中を、くまなく捜しまわってみる。きっと宝箱が見つかるはず。でも、すぐさまその宝箱を開けてはいけない。ずる賢い奴らのこと、どんなワナがしかけられているやもしれない。ここはいちばん手先の器用そうなキャラクター（たとえば盗賊君）に、トライしてもらっちゃおう。無事ワナがはずせたら、やっと財宝と御対面だ。金の冠、ダイヤの指輪など、目がくらみそうな宝の中には、たまに古ぼけた地図なんかが入ってたりする。一見価値のない物に見えるかもしれないけれど、とんでもない。こういう物こそ、へたな財宝よりずっと大切なのだ。すぐにそこで探索をストップ。みんなで額を寄せ合いながら、ああでもないこうでもないと、隠された謎を解明する。なにやらヒントらしきものを見つけたら、さあ、ふたたび冒険の開始。わずかな手がかりをもとに、大いなる謎に挑戦するのだ。

あるていど探索が進んだら、食物や薬が減ってきたり、あるいはケガ人がでるかもしれない。そんなときはためらわず、街にもどろう。街には冒険の疲れをいやしてくれる旅館や、ケガ人の治療をしてくれる病院のほか、死人さえ復活させてくれる寺院などもある。多少費用はかかるかもしれないけれど、そこはそれ洞窟で見つけた財宝が役に立つはず。なんたってロールプレイングは体が資本。充分オーバーホールしておいて、そしてふたたびあの危険多き冒険へ旅立つのだ。

◉ABILITY 属性 ◉

1 ……経験値
2 ……攻撃力
3 ……機敏さ
4 ……カリスマ
5 ……知力
6 ……身体の頑強さ
7 ……運
8 ……生命力
9 ……レベル
10 ……性別
11 ……年齢
12 ……アーマー・クラス
13 ……財力

ロールプレイングゲームのキャラクターは、それぞれ個性をもっていることは、もう知っているよね(なんたってそれがロールプレイングのいちばんの特徴なんだから…)。その個性を具体的にあらわしたのがこの属性値だ。

だから属性値には、たとえばキャラクターが敵にどれだけのダメージをあたえられるかをあらわす攻撃力や、どれだけ敵の攻撃に耐えられるかをあらわす防御力など、キャラクターの性質や特性をあらわすいくつかの項目がある。そして、それらの項目を、えー、あなたはとっても力が強いので攻撃力ポイントは100点満点あげましょう。でもおつむのほうはいまいちなので、30点ヨ。なんてぐあいに、それぞれを数値化してしまっているのだ。つまり属性値とは、キャラクターの能力の通知薄というわけ。

でも通知薄とこの属性値が大きく異なるのは、その成績を決めるのはキミで、キャラクターはその成績どおりの働きをするということ。たとえば体育の点を満点にしたキャラクターは体育万能になり、算数の点を0点にしたキャラクターは数字に関して、からっきしダメなキャラクターになってしまうのだ。えっ、それだったら最初から、全部満点のキャラクターを作ればいいじゃないかって!? ところがどっこい、そうはいかない。ロールプレイングの世界では、1人のキャラクターに配分できるポイントは最初から決まっているのだ。だからたとえば持ち点の500点を10以上ある属性にどのように振り分けるかによって、そのキャラクターの個性を決めることになるのだ。じゃあ、しかたがない。全部平均点にするのもつまらないから、こいつは頭の良いキャラクター、こいつは力の強いキャラクターにしよう、というふうに個性をつけていくのがキャラクター作りというわけ。わかってくれたかな。

じゃあいったい属性値の項目には、どんなものがあるのだろうか。項目はゲームによってみな微妙にちがい、あるいは同じ呼び名でも、内容に差があるものもある。しかし、ここではそれらをあるていど体系づけてみた。キャラクター作りの基本はこの属性値の項目をよーく理解することからはじまる。ロールプレイングゲーム初心者の人はとくに、じっくり読んでほしい。

Experience Point 1 経験値

前にも述べたように、ロールプレイングの世界におけるすべてのルールの根本は、〝キャラクターは経験をつむたびに強くなる〞という、いわゆる成長という考えにある。

つまり、新米のボクサーが試合に出るたびに経験をつんでいき、やがては世界チャンピオンになるように、ロールプレイングのキャラクターたちも、怪物との戦闘を経験すればするほど、強いキャラクターになっていくことに（もちろん戦闘に生き残ることが前提)、ロールプレイングの大きな特徴があるのだ。

とはいっても、キャラクターの成長なんて、ひと目見ただけでわかるわけがない。そこで考えだされたのがこの経験値だ。本来ならば量や数字であらわされるはずのない経験を、ゲーム上、数値化して表現したのがこれで、たとえば金色大ドラゴンを倒せば＋20、オーク鬼を倒せば＋5というぐあいに、各経験の数値を決定することにより、その体験のポイントを決めているのだ。

キャラクターたちはゲーム中の冒険におうじて、このあらかじめ設定された経験のポイントをためていく。そしてその合計をだんだん上昇させることにより、キャラクターを強くしていく。これぞロールプレイングのだいご味。いわばこの経験値こそロールプレイングの心臓部分。この有無によって、ロールプレイングか否かをきめるといっても過言ではないほど重要な要素なのだ。

ただしこの経験値は、ゲームによってあつかわれかたが異なるようで、たとえば『ブラックオニキス』、『ハイドライド』では、倒したモンスターの量だけ経験値が上がるようになっているが、『ファイヤークリスタル』、『ファンタジアン』では、それに加えて魔法が成功したか否かも重要な得点対象になっている。またロールプレイングの御先祖『D&D』や初期のApple用ロールプレイングの中には、キャラクターが冒険中に集めた金の量だけ成長を許すものもあれば、ワナを見つけた回数とそれをはずした回数におうじて経験値を獲得できるものもある。またこのような得点方法だけでなく、その評価のしかたにもさまざまな個性があり、経験値の上昇にあわせて、生命力を上げてくれるもの、知力を上げてくれるもの、使える魔法を増やしてくれるもの、すばやさを増してくれるものと、ゲームによって千差万別だ。

だから、まだやったことのない新しいロールプレイングを買ってきたら、まず第一にこの経験と生長の関係を把握しておくこと。これぞ、ロールプレイング攻略への第1歩というとこかな。

Strength 2 攻撃力

これは読んで字のごとく、相手を攻撃する力のこと。おもにこれは戦闘時に敵にあたえる打撃の強さを意味するもので、いわばいかに力が強いかをあらわした数値。一般にこの数値が高いほど、1回の攻撃で敵にあたえるダメージも大きい。それゆえこの数値の高い者は、戦士系のキャラクターとして育てるのがふつうだ。

Strength（ストレングス）、Attack（アタック）、Power（パワー）などと表現されることもあるが、どれもだいたい上記のような意味で使われていることが多い。例外としては『WEIRD 2』の〝武器の強さ〟＝Powerというのがあるが、このような例はごくまれと考えておいてもよいだろう。

Agility 3 機敏さ

これはキャラクターのすばやい身のこなしを数値化したもの。ただし、ひと口にすばやさといっても、ゲームによっていろいろと意味がちがうことが多いので注意が必要だ。

ゲーム中では、おもにAgility（アジリティ）、Dexterity（デクステリティ）と表現されることが多い。たとえば『ファンタジアン』では前者を、すばやい手先の動き、つまり器用さ（宝箱やドアにしかけられたワナをはずす力、あるいは武器をあやつる力に影響）の意味で使い、後者を身のこなしの機敏さ（敵の攻撃をかわす力に影響）の意味で使ったりして、両者を区別することもある。しかし、たとえば『リザード』ではこの両者の意味は反対に用いられているなど、両者の区別はいまだはっきりしていないのが現状だ。しかし、ほとんどのゲームでは同一視して、たんに機敏さをあらわしている。

このほか、たまにSkill（スキル）という表現を使っているものもあるが、この場合は直訳して「技」という意味で、手先の器用さ、熟練度という意味あいが強いようだ。

Charisma 4 カリスマ

他人から好かれやすいかどうかをあらわした数値。国産ゲームにはこの属性が採用されているものは少ないが、『D&D』やApple用、もしくはその移植版ロールプレイングゲームにはよくでてくる。

たとえばこの数値が高い場合、商店において物が安く買える(『ウルティマII』)、敵を味方にひきいれることができる(『Swordthrust』)、貴重な情報を教えてもらえる(『D&D』)、などの特典があたえられたりする。おもに、ゲームに人間臭さをふきこみ、よりリアルな効果をねらうのが目的でとり入れられているケースが多い。

このCharisma（カリスマ）と似た属性に、Leadership（リーダーシップ）というのがあるが、これはおもに味方の士気、団結力を表現する要素として使われている（『Shadow Keep』)。

I.Q. 5 知力

これはI.Q.（アイ・キュー）、Wisdom（ウィズダム）、Intelligence（インテリジェンス）などと表現されることが多い。それぞれ直訳すれば"知能指数"、"賢明さ"、"知性"となるが、だいたい頭の良さをあらわしていると理解すればよい。魔法の登場するロールプレイングに使われることが多く、その魔力の効果に影響をあたえている。

ロールプレイングで使われる魔法は、味方を守る聖なる御力(僧族の祈り)、敵を傷つける暗黒面の魔術（魔法使いの呪文）の２種類あるが、この両方を使えるゲームの場合、上記のいずれか２つを使って表現することが多い（たとえば『ファンタジアン』ではIntelligenceは魔法使いの呪文、Wisdomは僧族の祈りの力の源)。

このほかには、魔力を使うとポイントが減るMagical Point（マジカル・ポイント、略してM・P)、神への信心深さを意味するPiety(パイエティ）などを採用したものもある。また『ファイヤークリスタル』のクリスタルの輝き、『ドラゴンスレイヤー』の魔法の壺の数など、ものを魔法を使うための属性としているゲームもある。

Vitality 6 身体の頑強さ

これは敵の攻撃にたいして、どれだけ平気でいられるかをあらわした数値。この属性値が低いほど、傷にもろく回復も遅いのだ。

ゲーム中では、Constitution(コンスティテューション)、Stamina(スタミナ)、Vitality(バイタリティー）というかたちであらわされることが多い。ゲームによっては、上記のような身体の頑強さのほかに、持つことのできる荷物の量を表現する数値としてあつかわれることがあるので、あらかじめマニュアルなどで調べておくとよい。

また、たまにH.P.（ヒットポイント）と同じ意味で使われていることもある。

Luck 7 運

人間が何か行動を起こしたとき、その行動の結果はつねに理屈や数式で計算されたものになるかといえば、けっしてそうではない。たとえ同じ時期に同じことをやったとしても、そのときに運があるかどうかで、まったく正反対の結果を生んだりもする。それが現実というものだといってしまえばそれまでだけど…。

それゆえロールプレイングゲームの中にも、そのへんのリアルさをゲームにとりいれたものがある。たとえば『ウィザードリー』などはそのよい例で、ほかの属性値と同レベルでLuck(ラック)という属性がある。これによりゲームの中に意外性の要因が生まれ、ゲームじたいをさらにエキサイティングかつリアルにしているのだ。

H.P. 8 生命力

これはもはやH.P.（ヒット・ポイント）といったほうが、名のとおりがいいかもしれない。キャラクターがどれだけ傷つけられると死んでしまうかをあらわした数値で、もちろん高ければ高いほどよいものだ。

その回復の手段はさまざまで、宿泊所で回復させたり（『アークスロード』など）、魔法を使ったり（『ファンタジアン』など）、薬を飲んだり（『ブラックオニキス』など）、聖なる水を飲んだり（『ファイヤークリスタル』）…。もちろん、そのいくつかを併用しておこなうのがふつうだ。ただし最近は、リアルタイム・ロールプレイングも増えてきており、『ハイドライド』のように、戦闘を避けて草原でじっとしていると回復する、などというものもある。

Level 9 レベル

これはキャラクターが成長する段階を表示する数値。ふつうは１（もしくは０）レベルからはじまり、経験値を上げるにしたがって、この数値も上昇するようにされている。

このレベルが上がることにより、キャラクターは特別なボーナス能力をあたえられ、強くなっていくのだが、そのボーナスの種類はさまざま。まず、だいたいのゲームに採用されているのが生命力（H.P.）の増加だが、そのほかにも、新しい魔法を覚えたり（『ウィザードリー』）、さらに上級の種類の勇者に職業変えができたり（『ファンタジアン』）など、ゲームに特徴をつけるべく、凝った細工をほどこしたものも多い。

Male or Female 10 性別

いうまでもなく、男か女かの区別。Male（男）、Female（女）などと表現されることもある。

キャラクターの属性のなかにこの性別を入れている場合、そのゲーム中ではとうぜん男と女に能力の差をつけているはず。ただしその能力差のつけかたは、ゲームによってさまざまだ。たとえば『ファンタジアン』では、キャラクターの成長にかたよりがでてきたり、『ウルティマ』シリーズでは、属性値にボーナス点が加えられたり（男は攻撃力がアップ、女はカリスマがアップ）など、まったくゲームによって異なる。また、この区別は、ゲームによってはマニュアルにも書いてなかったりするので、戦闘中、冒険中など、男女の違いをこまめにメモしておくといいだろう。（注：なかには『ウルティマIII』のようにHalfという性別があるものもある）。

Age 11 年齢

これはいうまでもなくキャラクターの年齢をあらわしたもの。ふつう、若いほど体はじょうぶで、年をとるごとに弱まっていくように設定されている。

たとえば『アークスロード』では、キャラクターの職業をきめるときに、修業年数を1～4年の間で選ばされ、修業年数が長いほど年をとるため耐久力がおちるが、そのぶん技術力がアップするようになっている。また『ウィザードリー』では、18才～20才の青年のキャラクターが、30才を過ぎて円熟期をむかえ、50才をこえるとだんだんその能力は、衰えるようになっている。このような年齢という属性がもりこまれるのも、ゲーム中に実際のプレイ時間とは別の架空の時間（たとえば『D&D』の基礎編では、ひとつの行動に10分が経過）が流れるという、リアルな設定をつくろうとするため。

Armour Class 12 アーマー・クラス

これはArmour Classのことで、つまりは、どれだけ良いヨロイで身体を守っているかをあらわす数値。ふつうは略して、A.C.ポイントという(例外的に『WEIRD 2』のようにAr〔arm〕と表現するものもある)。

皮、くさり、鉄のよろい、ヘルメット、こてなど身を守る防具(〝アイテム〟のページを参照)はたくさんあるが、これらのうちの高品質のものを数多くつけることにより、このA.C.ポイントは上昇する。ふつうはー10～＋10までの数値であらわされるが(たとえば『ウィザードリー』では＋10が裸の状態、ー10でシャーマン戦車と同じ武装)、ゲームによってマイナスの値のほうが装甲度が高かったり、プラスの値のほうが装甲度が高かったり（『アクシオム』など）するので、よく注意しよう。

Gold Point 13 財力

お金をいくらもっているかは、経験値とならんで、ロールプレイングゲームを勝ちぬくうえで大きな要素だ。お金をためてさらに良い武器防具を買っていくことは、すなわちキャラクターをさらに強くすることになり、つまりはロールプレイング最大のだいご味であるキャラクターの成長につながるからだ。

キャラクターの装備をそろえる以外にも、お金の使い道は多種多様。傷ついた体を休めるための宿屋の宿泊料。重要な情報を得るための酒代。死んだ者をよみがえらすための祈とう料。冒険をスムーズにおこなうための運賃など、まさに「地獄の沙汰も金しだい」ということわざがピッタリの世界。なかには魔法さえも金で売買するゲーム(『夢幻の心臓』)なんかあったりもする。

とにかく、もらえるものならなんでももらおう！　という精神でいないと、ロールプレイングは攻略できないのだ。

◉RACE 種族 ◉

1……ドワーフ

2……エルフ

3……ホビット(ハーフリング)

4……ノーム

5……ハーフエルフ

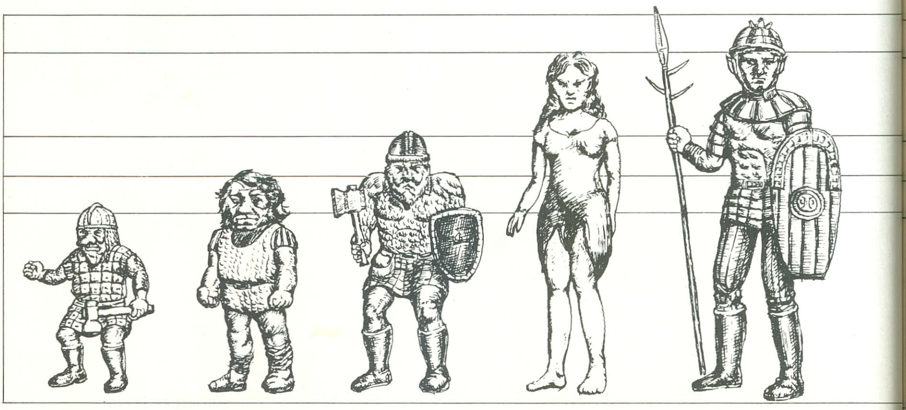
6……ハーフオーク

7……ジャイアント

8……バーバリアン

ロールプレイングの世界では、人間以外にも、人間型の知悩の発達した生物（セミ・ヒューマノイド）がたくさん住んでいる。そのたいはんはオーク族やトロル族のように、悪に支配される、いわゆる怪物と呼ばれている類なのだが、なかにはエルフ族、ドワーフ族のように、われわれ人間と同盟を結び、悪と闘おうとする者もいる。それゆえプレイヤーは、ゲームのキャラクターを作るときに、彼ら人間以外の種族の中から、冒険に旅立つ勇者を選ぶことができるようになっている。

人間以外のセミ・ヒューマノイドから、勇者を作ろうとするときに、注意しなければならないのが彼らの基本属性だ。たとえばドワーフ族は、その生活場所が土の中であることから、耐久力がずばぬけてよく、夜でもよく目がきくようになっている。このように彼らセミ・ヒューマノイドは、いままでの生活してきた環境や習慣によって、キャラクター作りの基本となる性質が、人間とは微妙にちがっているのだ。種族ごとに微妙にちがう属性値を、うまく活用したキャラクター作りこそ、ゲームを攻略できるか否かの大きなポイントになるのだ。



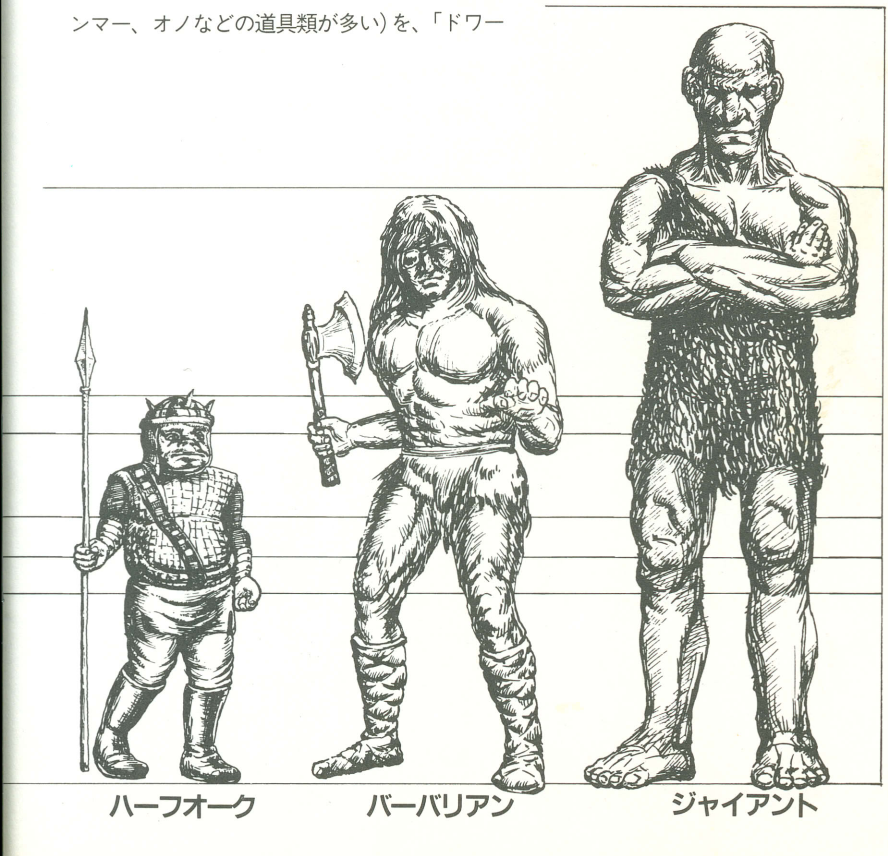
ドワーフ 1

身長130cmたらずの小柄な種族。ただし筋肉質のものが多く、その身体はとにかく強健。男のほとんどは長いひげをたくわえている。(童話『白雪姫』に登場した７人の小人がそうなのだ)。

おもに山奥で掘った地下鉱道をすみかとし、先祖代々うけつがれた財宝をたいせつに守っているという。また見けかによらず手先は器用で、とくに金属細工の名品を多く作っているらしい。ロールプレイングの世界では、これらの名品(ハンマー、オノなどの道具類が多い)を、「ドワーフの○×」といった名で迷宮内の宝物にまぜて登場させることが多い。

自分たちの作った道具類に自信があることから、魔法にたいしてはあまり価値を見いだしていないというのも、ドワーフたちの大きな特徴だ。それゆえ、魔術を使えるものはごく少数だ。ただし、ながい地中生活のため、特殊な赤外線センサーをもっており、暗闇にひそむ敵やワナを見つけるのは得意だ。

このような特徴からもわかるように、ゲーム中、彼らのおもな役目は格闘で、かなり優秀な戦士の役割をはたすといえる。



ハーフオーク　　バーバリアン　　ジャイアント

エルフ

2

身長150〜160cm。全体にスリムで均整のとれた体つきをしている。髪は黄金色、瞳は深い緑、いかにもデリケートそうな容貌に少しとがった耳。どこかしら男女の性別をこえた美しさをただよわせているのが、大きな特徴だ。

機敏さもかなりのもので、戦士としての素質もなかなかなものだが、なにより人智をこえた不思議な知恵をもっているのが大きな魅力。たとえば、不死の怪物の毒を中和する薬の作りかたを知っていたり、ひとふりでたつまきをおこさせる剣の作りかたを知っていたりと、魔法の品物に関する知識は豊富。魔法使いとしての役割りも充分はたすことができるだろう。

ふだんは森の中にひそんでおり、よほどのことがないかぎり、人前に姿をあらわしたりはしないらしい。

ホビット

3

身長1mたらず。一見すると人間の子供のような容姿をしているが、中にはヒゲをたくわえているものもいる。足の裏には特殊な毛のようなものがはえており、ほとんど足音をたてることなく歩けるのが大きな特徴。

ふだんは森の洞窟、たて穴などに住んでおり、料理が大好きで外出することはまれ。しかし、一度冒険に旅立てば、その行動は勇猛果敢な戦士にも劣らぬ働きをする。しかし、体格の貧弱さはいかんともしがたく、むしろその小さな体を利用した、ていさつ要員として大きな役割をはたすことになる。ファンタジーロールプレイングの元祖、『指輪物語』に、ホビットたちの勇敢な冒険談がつづられているので、興味のある人は読んでみるとよい。なお、ハーフリング族は、この仲間である。

ノーム

4

ドワーフの親せき。長い鼻とあごひげが特徴。ドワーフにくらべると背も多少低く、全体的に貧弱な体つきをしている。しかし物欲はかなり激しく、自分たちの財宝を盗もうとする敵には、敢然と立ち向かう。

別名、〝地の精〟とよばれるくらいで、おもな住居は地中深く掘られた鉱道。遺跡や財宝などの隠された聖域に住んでいることが多い。そのため赤外線センサーにより、暗闇を見とおす能力ももっている。

メカニカルな金属細工にたいし、異常な執着をしめし、また、全体的に魔術にたいしては、理解は少ないようだ。

ゲームによっては敵キャラクター、あるいはモンスターとして登場することもある。

ハーフエルフ

5

人間とエルフの間に生まれたあいの子。エルフより背が高く、体つきもがっちりしている。なおかつ美形が多い。一見すると両者の長所ばっかりを集めた種族にさえ見える。しかし、血が薄まったぶん、個々の能力も多少さがったようだ。すべての能力を平均してもっているので、なにをやらしても適当にうまくやるが、これと

いってすぐれたものがない。とりあえずオールマイティを売りものにした、コンビニエンス・キャラクターといったところか。

6 ハーフオーク

ひと口にオーク族といっても、すべてが邪悪な魂に支配されているわけではない。なかには悪の帝王にさからって、独自の生活圏を確保していたものもいる。そんな少し変わったオーク族と、人間とが交流をもつあいだにできたのが、このハーフオーク族だ。

彼らは全体的に大柄のものが多く、知能も多少発達している（もちろん、ほかのオーク族とくらべてのことだが……）。したがって、武器、道具類もうまくあつかい、戦闘能力もなかなかバカにできないものをもっている。またオーク族ほんらいの能力もうけついでおり、暗闇を動きまわったり、物音をたてずに敵に近寄ったりするのも得意だ。

ただし、精神の奥底に遠い祖先の邪悪な血が、かすかではあるが残っているので、窮地に追いこまれたりすると、見方を裏切ったり、物を盗んだりしてしまう者もでてくる。それゆえ、聖職につくのは無理なようだ。

7 ジャイアント

ゲームによっては、ドワーフ、エルフ、ホビットたちに比較して、体が多少大きい種族として、人間のことをこう呼ぶ者もある。ただし、ここでいうのは文字どおり巨人族。

身長300〜400cmで、おもに孤島の洞窟などの、人のあまり寄りつかない所に住んでいることが多い。体の大きさに比例して、力はかなり強いが、それに反して知能は低い。へたに怒らせると、敵味方のみさかいなく暴れることがあるので要注意。

日本のロールプレイングでは、むしろ勇者としてよりも、怪物として登場することのほうが多いようだ。

8 バーバリアン

いわゆる原始人。知能は低く、洞窟などに住んでいることが多い。道具類はあまりうまく使えないが、もちまえの怪力は、敵の脅威となることはまちがいない。

ゲームによっては類人猿と同一視し、怪物の範囲にふくんでしまうものもあるが、たとえば『ブラックオニキス』のように、勇者を助ける特殊なキャラクターとして登場することも少なくはない。

かの有名なヒロイック・ファンタジーの主人公「コナン」や「ターザン」も、このバーバリアンの一種だ。

◉CLASS 職業

1 …………戦士
2 …………魔術師
3 …………僧族
4 …………盗賊
5 …………商人

実際の我々の世界にも、さまざまな職業の人間がいるように、ロールプレイングの世界にも、いろいろな職業、階級の人が住んでいる。もちろんゲームによって差はあるが、戦士、僧侶をはじめとして、魔法使い、盗賊、幻術師、詩人など、はては忍者や侍まで登場させているものもある。それゆえプレイヤーは必要におうじて、これらの職業人（プロフェッショナル）の中から、冒険にでる隊員を選ぶことができる。

彼らは、たとえば戦士ならば格闘、盗賊なら盗みというように、それぞれの得意な分野をもっている。キャラクターを作るとき、どのような特技をもった者が何人必要になるのかを、先への展望とあわせてあらかじめきめておくと、パーティなども組みやすくなるだろう。

戦士

ロールプレイングゲームの中で、もっともよく採用されるキャラクター。なによりも戦闘（格闘、剣闘など）を得意とし、あらゆる武器防具を使いこなすことができる。もっとも基本的なキャラクターのため、ボードゲームの世界では、まず初心者は戦士からはじめる、という暗黙の了解もある。

ゲームによってはFighter（ファイター）、Knight(ナイト)、Warrior(ウォリアー)、Battler(バトラー)などとよび名はかわるが、これらは基本的には同じものだと考えてよい。ただし、この戦士のもつ能力にほかの特殊技能をつけ加えて、呼び名をかえたものもあるので要注意。たとえば『ウィザードリー』では、魔術師の呪文を使えるものをSamurai(侍)、僧侶の祈りを

使えるものをLoad（ロード直訳すると〝**君主**〟）、一撃必殺の殺人能力をもったものをNinja（**忍者**）とよんで区別している。また同じLord（**君主**）を『アークスロード』では、魔法の呪文は使えるが、そのぶん武器防具に制限のある特殊なキャラクターと定義づけていたり、ほんらい（D&Dの世界）盗賊の一種であるAssasin（**暗殺者**）を、窮極の戦士としていたりする。また『ファンタジアン』ではBattler（バトラー）の成長したものを、Fighter（ファイター）としていたりと、ゲームによって、個性はいろいろある。

このほか、ボードゲームのほうにはPaladin（パラディン、直訳すると**聖戦士**）、Ranger（レンジャー、**野伏**）といった、特殊技能をもつ戦士も登場する（パソコン版ではApple用の『ウルティマIII』が採用）。興味のある人は調べてみるとよい。

魔術師

ロールプレイング・ファンのなかには、魔法イコール、ロールプレイングと考えている人もたくさんいる。ファンタジー・ロールプレイングの代名詞ともいえるのが、このキャラクターだ。

Wizard（ウィザード）、Magic-user（マジックユーザー）などで、呼び名はさまざまだが、国産ロールプレイングでは、「武器防具はほとんどつかえないが、魔法を使うことを得意とする勇者だ」ということで、あつかいはみな同じ。ただし、本場のApple版では、使える呪文によって種族も異なるように設定されている。たとえば全米で大ヒットしたApple用ロールプレイングゲーム『Shadow Keep』では、同じ魔術師でも3種類あり、Rune mages（ルーン・メイジ、直訳すれば**古文書の魔術師**）は古代の正統の魔術を使い、Shadowmages（シャドウ・メイジ、**影の魔術師**）は幻影をあやつり敵をパニックにおとしいれ、Necromancers（ネクロマンサー、**死の魔法使い**）は死を手玉にとる呪文を使うといったぐあいに、それぞれ個性をもっている。

国産ロールプレイングでは、唯一、『ファンタジアン』が、Illusionist（イリュージョニスト、**幻術師**）の成長した形がMagic-user（マジック・ユーザー）という設定を用いているが、子供のころからファンタジーに慣れている米国人には、まだまだかなわない。

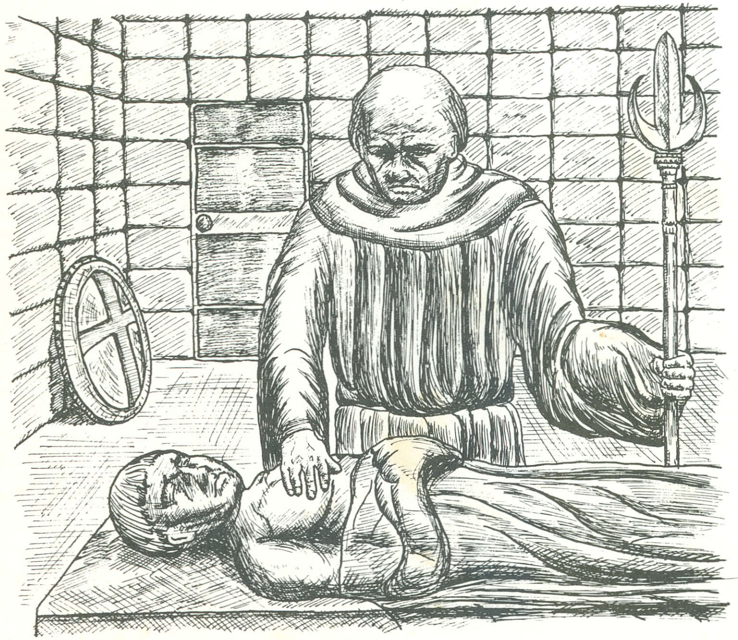
このほか、ボードゲームにはAlchemist（アルケミスト、**練金術師**）なんてのが登場するのもある。

僧族

いわゆるおぼうさんの類。こちらも魔術師と同様、魔法のようなものをあやつるが、魔術師の呪文が敵を傷つけるものが多いのにくらべ、こちらの魔法は味方を防御したり、傷ついた者を救うものが多い。さしずめ魔術師の呪文をダーク・ゾーンの力とするなら、僧族のそれは、フォースの力をもつ神の御印といったとこだろう。

まだまだ魔法に関しては凝ったものがない国産ロールプレイング（プレイヤーが理解できないのが、いちばん大きな理由だけど…）では、唯一『ファンタジアン』がMonk（モンク、**修道師**）の成長したかたちが、Clergy（クレアジィ、**牧師**）としている。しかし、Cleic（クレリック、**牧師**）、Priest（プリースト、**僧侶**）など、海外のもののほうが呼び名も豊富なうえに、ほんらいの僧族の能力に加えて特殊技能をもった僧族が登場したりする。たとえば『ウィザードリー』に登場するBishop（ビショップ、**僧正**）は、僧族の祈とうのほかに、魔法の呪文があつかえたり、先の『Shadow Keep』に出てくる僧族は、むしろ**僧兵**と呼んだほうが似つかわしいくらいに、武術にもたけている。

そのほかDruid（ドルイド）と呼ばれる古代宗教の僧侶で、僧でありながら黒魔術を使うものなどが登場したり（『ウルティマIII』）、欧米の魔法キャラクターはまだまだ奥が深いようだ。



盗賊

盗賊だからといって、悪いキャラクターではない。さらわれた姫を助け出したり、邪悪な怪物を倒したりするために働く、立派な勇者の一員だ。迷宮内にしかけられたワナや、宝箱の鍵を解くのがおもな役割であるが、もちろん敵に出会ったときは、武器を手に勇敢に闘う。ボードゲームの世界では、ベテランになってはじめてあつかえるという、なかなかしぶいキャラクターだ。手先の器用さを要求されるので、Agility（アジリティ）、Dexterity（デクステリティ）などの値が高いほど、有能な盗賊になる。

国産ロールプレイングでもよく登場するが、武装、使用可能な武具などにかなりバラつきがあるようだ。呼び名はおもに、Thief（シーフ）、Robber（ラバー）。

D&Dには、盗賊をさらに発展させたかたちで攻撃能力にも富んだAssasin（アサシン、**暗殺者**）というのも登場する。

商人

商売を得意とする者。カリスマ性に富んでいることが必要条件だが、他人から好かれやすく、物を安価に手に入れることができる。そのかわり戦闘はまったくできないので、おもに、食糧、武具の調達、情報収集の要員として使われることが多い。

Lark（ラーク、**詩人**）、Actor（アクター、**役者**）などはこの類の職業。ただし、ゲームによっては、魔術めいためいた目くらましを使えるように設定したものもある。

◉MONSTER モンスター ◉

1 …………ヒューマノイド（グレムリン、コボルド、ゴブリン、オーク リザード・マン、トロル、オグレ）
2 …………不死の怪物（スケルトン、ゾンビ、グール マミー、バンパイヤ）
3 …………悪魔族（デーモン ガーゴイル）
4 …………動物（ペガサス、シミアン、スラッグ、デビルドッグ ロック鳥、マン・オー・ウォーズ、シー・サーペンタイン）
5 …………不定形物質（ウィスプ、スライム ドッペルガンガー、シャドウ）
6 …………竜族（ドラゴン ヒドラ）
7 …………伝説上の怪物（ゴーレム、ミノタウロス、ケンタウロス サイクロプス、メドゥーサ）
8 …………体の一部（タローンズ カーナス）
9 …………その他（コッカトライス、リーパー、ハーピー ピクシー、ライカンスロープ）

ロールプレイングゲームでもっともエキサイティングなのは、なんといっても戦闘のシーン。この殺るか殺られるかのスリルのなかに、ロールプレイングのだいご味を見いだす人も数多くいる。とくにそれまで闘ったことのない新しいモンスターに出会ったときの感激は、経験した人にしかわからないものだ。それゆえゲームの作者も、さまざまな種類の怪物をとりそろえ、迷宮や平原のあちこちにひそませているようだ。

そして怪物たちにも、こちら側の勇者キャラクターたちにそれぞれ個性があるように、それぞれ得意とする攻撃法、また弱点などをもっている。敵を知り己を知ることこそ、兵法の極意。いったいどんな怪物が登場してくるのか、ここでちょっぴりのぞいてみることにしよう。

1 ヒューマノイド

一見したところ体型は人間と同じ。２本足で歩き、なかには手で道具をあやつるものもいる。ただしその体内には、邪悪な獣の血が流れており、ほとんどのものは肉食で夜行性だ。知能は低いものが多いが、高級な悪魔族に教えられた高度なワナをしかけるものもいる。洞窟の暗闇では要注意。

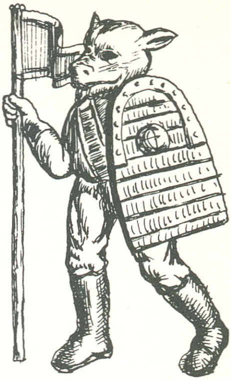
▶グレムリン

かつて同名の映画があったので、見た人はすぐ想像できると思う。日本でいうなら小鬼。せいぜい手で抱けるぬいぐるみぐらいの大きさしかなく、力も弱い。しかし、いたずら好きで悪がしこいため、油断していると手痛い目にあうかも⁉

ゲーム序盤に群れをなして登場するのがふつう。

▶オーク

半人半獣の怪物で、地下の洞窟をすみかにしていることが多い。夜行性で戦闘をこのみ、肉食を主とする。ただし、知能はあまり高くなく、武器や道具もたいしたものを使いこなせないので、さほど難敵ではない。『指輪物語』などの外国のファンタジーでは、邪悪な意志をもつ下部(しもべ)としてよく出てくる。仮面ライダーでいうなら下級戦闘員というところ。ゲーム序盤に登場することが多い。



▶コボルド

赤銅色の肌をしており、体は人間、頭だけが犬という半人獣。背たけも低く、力も弱く、魔法も使えないので、ゲームにはよく出てくるものの、序盤で消え去ることが多い。ほんらいは地下に住んでいるが、もちまえの赤外線センサーで、夜の森を歩く旅人に奇襲をかけることもある。

▶リザード・マン

頭がトカゲで巨大なシッポをもつ半獣怪物。

肉食で人肉をとくに好む。集団で巣をつくっていることが多く、沼、河、湖のほとりなど、湿気の多いところに住んでいることが多い。

▶ゴブリン

青っぽい土色をした、不潔で醜い半獣人。身長は人間の肩ほどもなく、たいていは虚弱で、群れをなしていることが多い。赤い目をしており、日光をきらって土中に穴を掘り巣をつくっている。ただし特殊な赤外線センサーをもっているため夜、地上を動きまわることもある。ゲーム序盤に登場することが多い。

▶トロル

うろこにおおわれた皮膚をもつ半獣人。身長は2.5mほどあり、日光を嫌って洞窟の中に住んでいることが多い。

力は強く、とがったキバとツメを駆使して敵を襲う。雑食だが人間型生物の生肉をとても好む。オークと同様、ゲームにはよく出てくる。

▶オグレ

身長2.5〜3mの巨人でトロルの仲間。褐色の肌に獣の皮をまとい、手にはこん棒などのそまつな武器を持つ。力はかなり強いが、知能はそれほど高くなく、魔術もいっさい使えない。おもに地下の洞窟などに身をひそめていることが多い。

②不死の怪物

洞窟内にうちすてられた、人間や動物の死体に、邪悪な魂がとりついてできた怪物。文字どおり血も涙もない奴で、生命がやどるものは何でも憎み、破壊のかぎりをつくす。魅惑、恐怖など、心理面に影響をおよぼす魔法は効かないし、とうぜん死なない。聖なる祈りのみが、彼らを葬りさることができる。

▶スケルトン

邪悪な魔力によりあやつられるガイ骨の化け物。ゾンビやグールと同じく不死の怪物。体じゅうをバラバラにされるまで、敵への攻撃をやめないので要注意。ほとんどのゲームに登場するが、たんにガイ骨の怪物という意味であつかわれているため、能力はそれぞれちがう。

▶ゾンビ

怪物たちに殺された勇者たちの死体が、邪悪な魔力により、よみがえらされたもの。力はその勇者の生前の能力におうじて異なる。夜行性で人間の生肉を好む。人の心を失っているため、とても残虐。とうぜん心理面に影響をおよぼす恐怖、魅惑などの魔法は、効かないことが多い。

▶グール

ゾンビと同じく不死の怪物。ほんらいは人間の死体に悪霊がとりついたものなのだが、醜悪な獣人のような容姿をしていることが多い。これにかみつかれたものは、腐肉の毒に犯されてしまい、体がマヒしてしまう。僧侶の聖なる魔法で、悪霊からときはなたれたれることもある。

▶マミー

不死の怪物。邪悪な魔力によりよみがえらされたミイラ。王家の財宝を守っていることが多い。

これの毒に犯された者は、体中がしびれ、やがて狂い死ぬという。

▶バンパイヤ

いわゆる吸血鬼族。ゾンビたちと同様、不死の怪物。目から特殊な催眠光線をだし、敵を言いなりにしてしまう。これに血を吸われた者は、やがては同じバンパイヤになってしまう。ほぼゲームのクライマックスに近くなると、よく出る。

③悪魔族

デビル、エビル、デーモンなどと呼ばれ、その正体はさだかでない。ときには人間、ときには動物の姿であらわれる。なかにはとても高度な呪文を使うものがいて、魔法を封じられたり、体をしびれさせたりする。攻撃の前に呪文を封じるか、一発で倒すことが勝つ秘決だ。

▶デーモン

いわゆる悪魔。大きなコウモリのかたちをした怪物で、肌は土色、背中にはコウモリのような羽根をつけている。悪がしこく、力も強いが、なによりもその恐ろしい魔力が英雄たちを苦しめる。特殊な武器を使わないと、対抗できないように設定されていることが多い。ゲームのクライマックスに登場することが多く、ゲームによっては、これを倒すことをゲームの目的にしているものもある。デビルは、このデーモンと同じく悪魔族の一種。ただし、デーモンよりは位が上で、あやつる魔力もより強大である。

▶ガーゴイル

コウモリのような羽根で飛び、スパイク状の尾、けづめの出たひじ、頭にはえた1本の角で敵を襲う。皮膚はざらざらした石のようなものでできているため、ふつうの剣などでは逆に折れてしまう。とても悪がしこく、魔法も使いこなす。ゲームによっては、デーモン、デビルのかわりに登場することがある。

④動物

ほんらいはおとなしいはずの動物たちも、邪悪な魂にのりうつられると、危険な怪物に変身してしまう。牙や尾におそろしい毒をもったものが多い。とくに奇襲を得意とする猫科のものには要注意。あまった食物で、手なづけるのがもっとも良い対策だろう。

▶ペガサス

星座にもなっているので、知っている人も多いはず。背中に大きな翼のはえた馬。

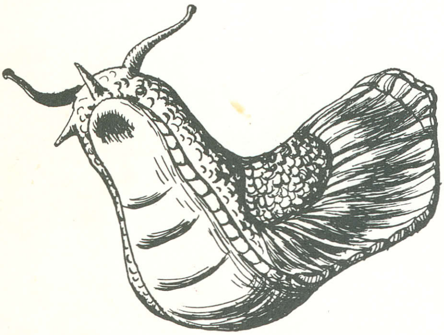
とても恥ずかしがりやなので、ふだん人前に出ることはめったにないが、一度怒らせると、とんでもない大暴れをすることがある。若いうちによく調教すれば、忠実な部下になる。

▶シミアン

猿と人間の中間。いわゆる類人猿。トロルほどの大きさで、相手を一撃で倒してしまうくらいに腕力は絶大。おまけに超タフネス。なるべくかかわりたくないタイプだが、頭のほうはからっきしダメで、武器防具などはいっさい使えない。

▶スラッグ

巨大なナメクジの怪物。食欲はかぎりなく旺盛(おうせい)で、手近にあるものはなんでもたいらげてしまう。タフネスさにも注目。

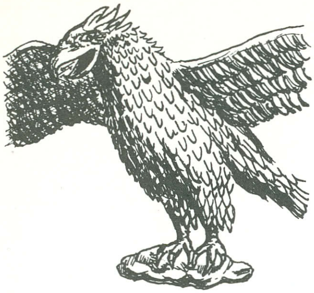


▶デビルドッグ

地獄からはいでてきた狂犬。するどい歯や角で相手に襲いかかる。いつも群れでいることが多い。そのエネルギーの源は炎であることをよく覚えておくこと。

▶ロック鳥

アラビアを舞台にした物語『シンドバッドの冒険』にも登場した、巨大な肉食鳥。力も強く残忍で、手あたりしだいに人を食う。

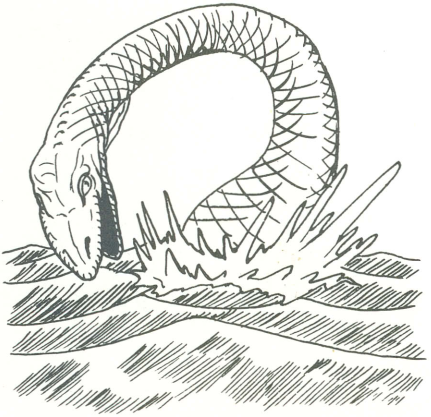


▶マン・オー・ウォーズ

タコの化け物。30mをこす巨体で、巻きついて船を沈め、乗り組み員を食べる。また毒針で敵を倒す。シー・サーペンタインとあわせて、ロールプレイングでよく登場する海のモンスター。

▶シー・サーペンタイン

全長20〜30mもある大海蛇。大きなうず巻きをおこし、敵をのみこんでしまうこともある。サーペンタインとは、パイパーと同じく蛇族の総称なので、このての名のついた怪物に遭遇したら、つねに毒牙には注意すること。



⑤不定形物質

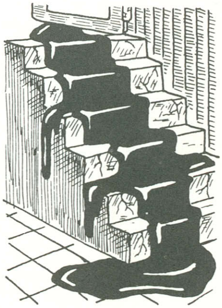
ブヨブヨ、グニュグニュと、まるでアメーバのようにいつも体の形を変化させている。その体型からも想像できるように、ほとんどのものは知能が低く、ひょっとしたら痛みさえも感じない物質かも。近くにきた生き物に、本能的に跳びつき、その生気を吸って生きながらえる。切っても死なず、分裂するだけなのでやっかいな奴だ。

▶ウィスプ

いわゆる火の玉。ただしその種類はかなり豊富。たんにリンが燃えているもの、中に小悪魔の住みついたもの、表面が顔になっているものなどがある。

▶スライム

アメーバのようにグニャグニャした怪物。形も不定形であるうえ、仲間と合体分離をくりかえすため、大きさもはっきりしない。ほんらいは体の色（緑、黒、白、青、赤など）によって位や能力に差があるのだが、パソコン・ゲームの場合、すべてを同じようにあつかっているゲームが多い。ジェリー、プディングなどの不定形怪物たちは、これの仲間。序盤から中盤にかけてよく出てくる。

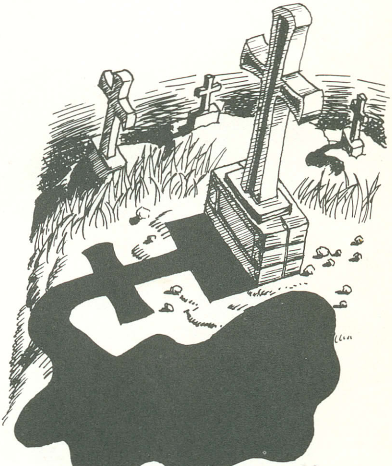


▶ドッペルガンガー

正体不明の幽体物質。つねに悪意に満ちており、近づく者があるとその相手とまったく同じ容姿と能力の怪物に変身し、襲いかかる。とうぜん戦闘は互角になるので、よほど戦術を考えないとやられてしまう。

▶シャドウ

影の怪物。気づかぬうちに近寄って、相手の影にのりうつり、油断したところで襲いかかる。さほど強力な敵ではないが、なにより姿がはっきりつかめないのがやっかいだ。

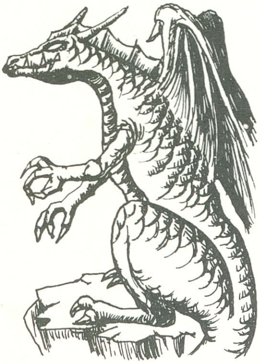


⑥竜族

知力は低いが破壊力は絶大。なかには火を吐くものもおり、離れた所から攻撃してくる。ひじょうに体力があり、なかなかてごわい相手だが、群れをなさずに単独で行動することが多いため、高度な呪文や飛び道具があれば、それほど恐れることはない。とにかくロールプレイングの怪物の王様だけはある。要注意。

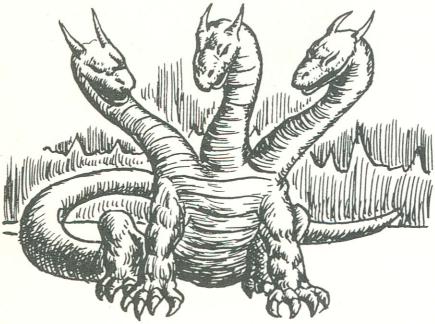
▶ドラゴン

ロールプレイングゲームに登場する怪物の中でも、とりわけ登場回数が多く、あつかわれかたも大きい。いうまでもなく竜のこと。力も強大で知恵もよく働き、魔法さえも使えることができる。細かい能力は体の色(白、黒、緑、青、赤、金など)によってさまざまだが、たいていは狂暴で、財宝の類に貪欲なものが多い。ただ金竜だけは、かつて人間の味方をしたこともあるという経歴をもっている。



▶ヒドラ

ドラゴンの一種。頭が3つにわかれており、それぞれの口から火の玉を吐く。深い森の主として住みついている。

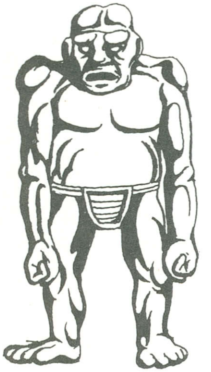


⑦伝説上の怪物

ギリシャ神話、ヘブライの昔話など、伝説にのこる怪物たちもロールプレイングによく登場する。スフィンクス、ゴーゴン、ケンタウルスほか、有名なものが多い。みなそれぞれに強力だが、どこかに弱点をもったものが多い。弱点をさがすのがいちばんだ。

▶ゴーレム

邪悪な魔力によりあやつられる巨大な人形。土、ブロンズ、木などその材質はさまざまだが、どれも狂暴であることはまちがいない。巨体をゆさぶりながら視界に入ったものすべてに襲いかかり、破壊のかぎりをつくす。とうぜん、心理面に影響をおよぼす魔法は効果なし。

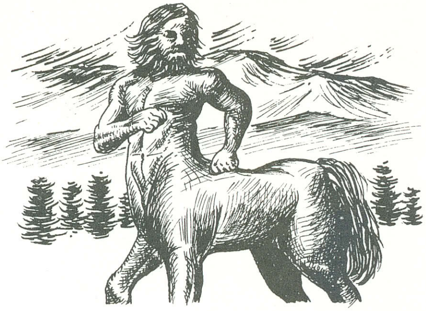


▶ミノタロウス

頭が雄牛の半獣人。体も大きく力も強い。凶暴でこのうえなく人肉を好む。人間ほどではないが、知能もなかなか発達しており、槍、オノ、コン棒などの武器を使いこなす。地上よりはむしろ地中にひそんでおり、ゲームによっては地下迷宮の主としての役割をあたえられていることもある。

▶ケンタウロス

馬の体に人間の上半身がついた生き物。神話などにもよく登場する。知的で腕力も強いが、性格が温厚なので、人間の仲間になることもある。



▶サイクロプス

一つ目の巨人。残虐で力も強い。ふだんは単独で山奥の洞窟に住んでいる。頭はさほど良くないようで、かつて英勇ユリシーズにワインで酔いつぶされ、目にクイをさされて退治された。

▶メドゥーサ

上半身は人間、下半身は巨大な蛇という、神話にも登場する恐ろしい鬼女。髪の毛の１本ずつが毒蛇で、これににらまれたものはすべて石にされてしまう。おまけに血液中には猛毒がふくまれており、切りつけて返り血をあびた者はその毒により溶かされてしまう。日本のロールプレイングでは、ゴーゴンと混同して使われていることが多い。

⑧ 体の一部

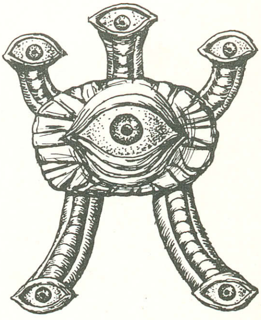
邪悪な魔法の力により、死体の一部が意識をもち、単体で動きだしたもの。おもに魔法使いの手下として、侵入者たちの偵察にかりだされる役目をおっている。力はあまりないが、なかには魔法を使うものもいるので、バカにしていると痛い目にあうかも。

▶タローンズ

手の化け物。地の底をはいまわり、侵入者にたいして地下の冷気をぶつける。

▶カーナス

一見したところ、鬼太郎のおやじさんのような目玉の化け物。邪悪な魔法の呪いによって出現したもので、魔法使いの領域内に侵入する者を発見するのが役目。魔力をもつものもいる。



⑨その他

▶コッカトライス

頭、羽根、足が闘鶏で、胴体はうろこでおおわれている。そして尾が巨大な蛇になっており、これで敵の首をくだき、毒を注入して石化させてしまう。体が小さくニワトリに似ているが、あなどれない敵。あまりゲームには登場しないが、外国のロールプレイでは常連らしい。

▶ピクシー

手のひらにのるほどの大きさの小人で、背中には昆虫のような羽根がある。妖精族の一種でエンジェルはこの仲間。知恵のある者が多く、うまくすると貴重な情報をえられることもある。ただし敵にまわすと、もちまえの機敏な動きで、すばやい攻撃をされるため、なかなか強敵だ。

▶リーパー

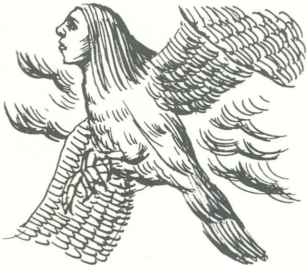
死神。手に持った大きな鎌で、勇者たちの首をはねる。魔法をあやつることもでき、相手の生命力を奪いとって生きている。

▶ライカンスロープ

狼男を筆頭に、豚男、イノシシ男、熊男など、なにかのきっかけで動物に変身してしまった人間の総称。一種の伝染病で、これにかまれてライカンスロープ菌を注入された者は、一昼夜のあいだに変身をしてしまう。聖なる銀の武器で撃退する以外に対処方法はない。

▶ハーピー

ワシの体に、人間の頭部をもつ鳥人。女性であることが多く、魅惑的な歌声で勇者たちをたぶらかす。この歌声に魅了された者は、たちまちに魂を奪われてしまい、ハーピーの奴隷とされてしまうという。戦闘はおもにその恐ろしいツメで戦うが、かんたんな武器も使いこなすようだ。



◉MAGIC 魔法 ◉

1 敵を攻撃する魔法 — 炎、悪意を断つ、電流、剣、窒息、死の祈り、音、スピード、溶岩、爆弾、勇気、たつまき、力、硫酸、水、核爆発

2 味方を救援する魔法
- 防御の魔法 — 盾、沈黙、催眠、恐慌、氷結、霧、硬直、臭い、暗黒、透明、逃亡
- 回復の魔法 — 回復、解毒、復活

3 位置確認の魔法 — テレポート、位置確認、視覚、明り、破壊

4 その他 — 錠はずし、分身

ロールプレイングゲームのキャラクターのなかには、魔法使い、僧侶などのように、魔法の呪文をあやつるのが得意な者がいる。炎を噴きだす魔法、氷をはる魔法、体を空中にもちあげる魔法など、彼らのあやつる魔法の種類はじつにさまざまで、シュールだけれどどこか夢があるのだ。これがロールプレイングのおもしろさに、さらに厚みをもたせているといっていいだろう。

ゲーム中に登場する魔法は大別して３種類に分けられる。その１つめは敵を攻撃する魔法。これはおもに魔法使いの仲間が得意とするもので、炎、雪、電流、光、剣、毒水のほかありとあらゆる手段をもって、敵にダメージをあたえるもの。２つめは味方を援助する魔法。これはおもに僧侶の仲間が得意とするもので、戦闘で失われたH.P.の回復、体内の毒の浄化、死者の復活、敵の攻撃からの防護バリアなど、さまざまな手段で味方のダメージを減らすもの。そして３つめは位置的混乱を避ける魔法で、いまいる自分の世界の地図を写したり、穏された扉を発見したり、テレポートをしたりするものだ。

これら大別して３種類の魔法は用途はもちろんのこと、使える時期、場所なども微妙にちがっており、とくに精神統一を必要とする高度な呪文になると、かぎられた空間でしか使用が不可能である。(たとえば『ウィザードリー』の死者を生きかえさせる魔法〝ＫＡＤＯ

RTO″などは、まわりに敵のいない安全な場所でないと失敗する確率が高い)。だから、その魔法のおよぼす影響だけでなく、使用するときの条件などもマニュアルをよく読んで覚えておくといいだろう。

魔法の取得方法と種類は、ゲームによってさまざまだ。たとえば『ウィザードリー』の場合だと、キャラクターの成長にしたがって自然と身についてくるのだが、『夢幻の心臓』の場合には、金を払って修業をしなければ覚えられない。また『ウルティマII』の場合には、呪文の書かれた巻き物(これは1回使うと、もうあとは使えない)を買うことになっている。このあたりのシステムも、ゲーム・スタート前にしっかりマニュアルを読んで覚えておく必要があるだろう。

1 敵を攻撃する魔法

炎

敵を攻撃する魔法の中でも、もっとも一般的なもの。火の玉を投げつける(『アクシオム』、『ファンタジアン』など)、相手を炎でつつむ(『ファランクス』など)、火柱をあげる(『ウィザードリー』など)といった、炎を使ったさまざまな攻撃で敵にダメージをあたえる魔法。なかには敵の目の前に、神秘めいた炎をたてて、いつしか眠らせてしまうといった、少し変わったものもある(『アークスロード』のDreamy Candle)。

悪意を断ちきる

モンスターの中にもともとは生命のないものなのに、邪悪なる魔力や呪いによって動きまわっているものがいる。それらのモンスターにたいしては、剣による攻撃よりも、邪悪な魂を追いはらう魔法のほうが効果がある。くさいにおいはもとから断つ、という戦法。『ファンタジアン』のGirmなどがその典型だ。

電流

敵をしびれさせる高電圧や稲妻を放ってダメージをあたえる魔法。『夢幻の心臓』の〝雷よ我が敵を滅ぼせ″などがこれだ。また、稲妻とは少しちがうが、魔力によって体内に光のエネルギーをあつめて、それで敵をやっつける、『ファイヤークリスタル』の〝Sunray″などもある。また、たんに敵の目をくらませるだけなら、『ドラゴンスレイヤー』の〝Flash″がそれである。

剣

魔法の剣を空中に呼びだし、敵に向かって投げつけて(『ウィザードリー』など)、相手に切り傷をおわせ、ダメージをあたえる。変則的なものとして、空気中に裂け目(真空状態)をつくり、カマイタチの要領で敵に裂傷をおわせる『アークスロード』の〝Imagination-Sword″のようなものもある。また剣が矢にかわった『ファンタジアン』の〝Zarm″、針になった『アークスロード』の〝Thousand Needle″のようなものもある。

窒息

魔力で相手を窒息させるもの。その方法はさまざまで、『ファンタジアン』の〝Jada〞のように、魔法の粉をまき、敵に吸いこませるものや、『アークスロード』の〝Be Choked〞のように、闇の腕で相手の喉をしめつけるものがある。

死の祈り

魔力により〝死〞自体を呼びだし、敵に投げつける魔法。この魔法の影響をうけたものは、残らず全員死んでしまう。だがなかには、その魔力をはねかえし、勇者たち自身にその魔法をかける怪物もいるようだ。なお、この魔法を使うには、かなりの修業を必要とし、使ったときの消耗も激しいようだ。

音

相手を内部から破壊してしまうような、巨大な音をだす魔法。敵の装甲さえもこわしてしまう『アークスロード』の〝Collapse Echo〞のようなものや、少し変わったものとしては、敵の頭上の岩盤を崩してダメージをあたぇる『ファイヤークリスタル』の〝Sonic〞なども ある。

スピード

味方の行動スピード（機敏さ）を上昇させることにより、攻撃力を増強する魔法。体内に古い戦士の闘魂を宿らせるもの（『夢幻の心臓』）、反対に敵のスピードをにぶらせるもの（『ファンタジアン』）などがある。

溶岩

熱く焼けた溶岩を噴きだし、敵を全滅させる魔法。『ファイヤークリスタル』の〝Magma〞にしても、『ファンタジアン』の〝Zata〞にしても、とにかくこの類の魔法は消耗は激しいが、敵にあたえるダメージは大きい。

爆弾

敵に爆発物を投げつけ、ダメージをあたえる魔法。『ファイヤークリスタル』の〝Malock〞は鉄の弾丸。『ウルティマII』の〝Magic Missile〞は魔法のミサイルだ。

勇気

味方の精神力をアップさせ、攻撃力を高める魔法。『アクシオム』の〝SAVHO〞などがこれだ。また、この反対で、敵の戦意を喪失させて、敵の攻撃力（もしくは防御力）を下げるものもある。

たつまき

敵のまわりにたつまきをおこし、ダメージをあたえる。『アークスロード』の〝Burting Storm〞などがこの例。

力

祈りにより目に見えない力を呼びだし、自分たちの味方になってもらう魔法。その具体的な行動はまちまちで、『アークスロード』の場合は見えない手により、敵の喉や心臓をしめつけ、『ファランクス』では、敵をひきさいてしまう。また、その変形としての『ウィザードリー』には〝(Ma) Haman〞という大変異の魔法があり、これは神にたくされた祈りがさまざまな力となり、味方をいっきょに回復させたり、敵をやっつけたりするものだ。

硫酸

魔力により敵を融かしてしまう魔法で、『アークスロード』の〝Melt-Drop〞がその例。おそらく硫酸を降らせる雨雲をつくるのだろう。このように科学反応をおこさせて敵を倒す魔力には、同じく『アークスロード』の〝Rot Powder〞や『ファンタジアン』の〝Neiz〞のように、敵の装甲をさびさせてしまうものもある。また『アークスロード』の〝Satur-

us Breath〟のように、毒の雲をつくりだすものもある。

水　強力な水流を放つことにより、敵を倒す『ファイヤークリスタル』の〝Aqua〟がこの典型。とくに火をエネルギーとする怪物には効果がある。

核爆発　とにかくその爆発力たるや、すべて生き物を全滅させてしまうほど、強力な魔法。『ウィザードリー』の〝Tiltowait〟がこれ。ただし、まんがいち敵にこれを使われた場合は……シナリオⅠのクライマックスまでに、答えを見つけなければならないゲームだ。

②味方を援助する魔法

〔防御の魔法〕

盾　防御の魔法の中では、もっともノーマルなのがこの魔法。パーティ全体に大きなバリアを張り、敵からの攻撃を防ぐのだ。また、変形として、身につけているヨロイの強度を上昇させる『ファイヤークリスタル』の〝Shield〟や、体を鉄と同じ強度にしてしまう『ファンタジアン』の〝Tatu〟などもある。

沈黙　敵のいる空間から、音という音をすべて奪いとってしまう魔法。それにより敵の呪文は無効となり、魔力による攻撃は完全に防げてしまう。『ウィザードリー』の〝Montino〟などがこの例。また、ふん囲気はちがうが、これらの魔力をさらに積極的にしたのが『アークスロード』の〝Anti Magic〟。これは敵の魔力をすべて奪いとってしまう魔法だ。

催眠　敵を深い眠りにつかせて、無防備にしてしまう魔法。『アクシオム』の〝MUFY〟などがこれ。なかには炎を見せて敵を眠らせるものもある。心のある人間型の敵には効果があるが、不死の怪物や猛獣には効果がない場合が多い。

恐慌　魔力により敵の心をパニック状態におとしいれ、防御力を下げてしまう魔法。敵の数を多く見せて士気をくじく『ファイヤークリスタル』の〝Terror〟などはこの典型。ただし、これも、催眠の魔法と同じく、人間の心をもたない敵には通用しないことが多い。

氷結　魔力により瞬間時に敵のいる空間の温度を下げ、氷結させて体の自由を奪う魔法。『ファランクス』の〝フリーズ〟などがこれ。さらにふぶきをまきおこし敵の生命力自体を奪うものに『ウィザードリー』の〝Dalto〟などがある。とうぜん、炎をエネルギーとする敵に効果があるが、体中に水分を多くもつ怪物（たとえばなめくじの怪物など…）にも効果がある。

霧　敵の目の前に霧を発生させて、パニックをおこさせる魔法。『ファイヤークリスタル』の〝Cloud〟などがこの例。

硬直　敵を硬直させて動けなくしてしまう魔法。攻撃力はもちろんのこと、防御力さえおおはばに低下させる。『ウィザードリー』の〝Manifo〟がこの例。このほか、時間

そのものを停止させてしまう『ファンタジアン』の〝Bist〞、敵を石にしてしまう『アクシオム』の〝DECAPT〞などや、またからみつく粘液で敵を身動きできなくさせる『ファイヤークリスタル』の〝Spinner〞などもある。

臭い　敵の鼻先に相手の嫌う臭いを吹きつけて、追いはらう。『アークスロード』の〝Wory Gas〞などがある。

暗黒　敵のまわりから光を奪いとる魔法。暗黒に閉ざされてしまった敵は、戦闘意欲も消え失せ、防御力も下がる。『ウィザードリー』の〝Dilto〞などがこれ。

透明　味方の体をガラスのように透明化し、敵から見えないようにしてしまう。攻撃、防御ともに有利な戦闘展開を期待できる。『ウィザードリー』の〝Sopic〞がその例。

逃亡　いくらこちらが成長し強くなっても、どうしてもかなわない怪物はかならずいる。そんな奴と遭遇したときに有効なのがこれ。どんな敵であっても、魔力で一瞬にして逃亡のチャンスをつくってしまう。『ファイヤークリスタル』の〝Run〞や『アクシオム』の〝JUMA〞などがこれである。

〔回復の魔法〕

回復　傷ついたキャラクターの生命力を上昇させる魔法。ふつうゲーム中のキャラクターの生命力は、敵に傷つけられると減り、睡眠をとったり、街にもどって宿屋で休むと回復したりする。しかし、予想外の敵に襲われて、ゆっくり睡眠をとったり、宿で休んだりする余裕がない場合がある。そういうときにこの魔法を使うのだ。『ファランクス』の〝キュア〞、『夢幻の心臓』の〝我が力甦れ〞ほか多数ある。魔力の強さによって段階分けしているものも多い。

解毒　敵の怪物の中には、毒牙や毒爪を武器としているものも多数いる（ゾンビ、グールや狼男など）。それらの敵に襲われて、毒におかされてしまった味方を救うのに使う魔法。『アークスロード』の〝Cure Purson〞、『夢幻の心臓』の〝毒素よ無害の血となれ〞などがこの例。ふつう毒におかされた者は、移動や行動のたびに体力を消耗するので、早めに手を洗うことがたいせつである。また毒によるマヒ状態を治療するのに『ウィザードリー』の〝Dialko〞などがある。

復活　敵に殺されてしまった味方を生きかえらせる魔法。『ファンタジアン』の〝Orpa〞、『ウィザードリー』の〝Di〞などがこの例。ただしこの魔法は、かなり高度な能力を必要とするため消耗も激しく、失敗する可能性も高い。

③位置確認の魔法

テレポート

パーティをテレポートさせてしまう魔法。道が分からなくなってしまったとき、とりあえず上の階に避難したいときなどに使う。『ファランクス』の〝ワープ〟、『ドラゴンスレイヤー』の〝ジャンプ〟ほか多数ある。ただし戦闘中に使うと、場所の指定はできないという条件のつく『ウィザードリー』の〝Malor〟などもある。

位置確認

自分たちがいまいる場所を教えてくれる魔法。数値化して教えてくれるもの（『ウイザードリー』の〝Dumapic〟など）や、地図そのものを提供してくれるもの（『ドラゴンスレイヤー』の〝MAP〟など）がある。

視覚

地下迷宮内にはふつうの視力では見えない隠し扉や階段がたくさんある。この魔法は、それらの隠された場所を見つけだすのに効果を発揮する。『ファイヤークリスタル』の〝Detect〟などがこれである。また迷宮内に残された宝箱にしかけられたワナを見ぬく『ウィザードリー』の〝Calfo〟、その内容物を調べる『ファランクス』の〝サイト〟、拾った品物の魔力を点検する『ファイヤークリスタル』の〝Divine〟敵の正体をはっきりさせる『ウィザードリー』の〝LATUMAPIC〟などがある。

明り

地下迷宮を冒険するときに、タイマツなど、なにか地面を照らすものが必要になるゲームは多い。この魔法は、魔力によってその明りをつくりだすもの。『ウルティマⅠ』の〝Light〟、『ファイヤークリスタル』の〝Light〟などがこの例。魔力の強さによっては、街で購入する照明具より信頼のおけるものも多い。また、この明りが、隠し扉を発見する〝視覚〟の魔法をかねているもものもあり、『ウィザードリー』の〝(LO) MILWA〟はその例である。

破壊

迷宮内の壁を破壊する魔法。『ドラゴンスレイヤー』の〝Break〟などがこの例。ただしこの魔法をむやみに使うと、自分の位置を見失う可能性が高いので、あらかじめ位置を確認してから、しんちょうに使ったほうがよい。

④その他

錠はずし

迷宮内の鍵のかかった扉や宝箱を開ける魔法。しかけられたワナさえもとりはらってくれるものもある。『夢幻の心臓』の〝封印よその場所から退け〟、『ファンタジアン』の〝Halm〟などがこの例。ただし失敗したり、とちゅうで魔力がきれると、中に閉じこめられてしまうものもあるので要注意（『ファイヤークリスタル』の〝Knock〟）。

分身

自分の分身をつくりだし、敵への攻撃力を増強する。『ファイヤークリスタル』の〝Doubler〟、〝Clone〟などがこの例。なにかの理由で、冒険中に味方が１人足りなくなってしまったときなどに使うと効果的。ただしこの魔法を１度使うためには、敵への攻撃回数が１度減ることを忘れてはならない。

◉ITEM アイテム ◉

A 一般的な武器

- **オノ類**　戦闘用オノ、手オノ
- **弓矢類**　右弓、長弓、短弓
- **剣 類**　短剣、小剣、長剣、広刃の剣
- **その他**　こん棒、メイス、槍、モーニングスター、スリング、戦闘用ハンマー、サオ、杖

B 一般的な防具

- **よろい類**　革のよろい、鎖のよろい、鉄の胸あて、鉄のよろい
- **たて類**　小さな盾、大きな盾
- **その他**　ヘルメット、銅製の小手

キャラクターたちが冒険するときに持っていく、かずかずのアイテム。ゲームスタート当初は貧乏で、そまつなものしか買えなくとも、怪物たちとの戦闘で得た金で、さらに良いものを身につけていく。さながら経験値をつんでキャラクターが成長していくように、冒険をつづけるなかでアイテムも成長していくのだ。それはつまりは、キャラクター自身の能力の上昇にもつながる。そして、そのアイテムをうまく使いこなせるかどうかも、ゲームを攻略するための大きな要素なのだ。

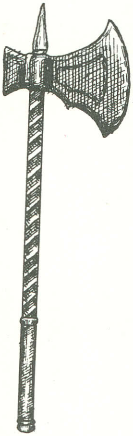
ゲーム中、もっとも一般的なアイテムは、やはり武器防具類だろう。剣やヨロイや盾など、ほとんどのものは街の店で手に入れられる。ロープ、ランタンなどの冒険用のアイテムも同じ。それこそよりどりみどりで、高いものから安いものまで、お金の余裕にあわせて、さまざまな品揃えをすることができる。ただし、ゲーム中には街の店では買えないような、少し変わった力をもつアイテムも存在している。たとえば『ファンタジアン』でいうならば、H.P.を回復させる〝Coin of Treat〞（トリートのコイン）や、溶岩の中をも通れるようにしてしまう〝Glacial Crystal〞（氷の水晶）などがそれ。しかし、これらは迷宮の奥深くにあったり、恐ろしい怪物に守られていたりする。しかもこれら魔力を秘めたアイテム（マジック・アイテム）は、キャラクターが拾ったときは、いったい何の役

に立つのかも知らされないケースが多い。また、ゲームによっては、そのクライマックスにいたって、はじめてそのマジック・アイテムが役に立つというトリックをもったものもある。それゆえ迷宮で拾ったアイテムは、使いみちが分かるまではだれかに預けておくのが賢明な策といえよう。ただし、マジック・アイテムの中には、呪いのかかったものもあり、使うとキャラクターにダメージをあたえてしまう場合もあるので要注意。

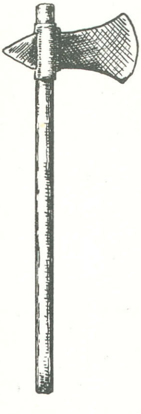
なお、マジック・アイテムは、ゲームによって種類、効果もそれぞれちがうので、くわしい説明は各ゲームのページを参考にしてくれ。

一般的な防具

オノ類

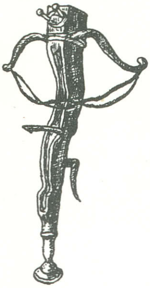


●戦闘用オノ(Battle Axe)戦闘用に作られた、長い柄のついたオノ。

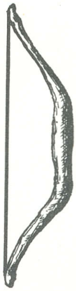


●手おの(Hand Axe)片手で持てる手オノ。ドワーフなどがよく使う。

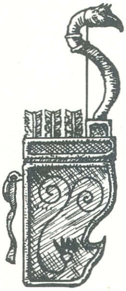
弓矢類



●石弓(Crossbow)火のついた石をとばす中世の大型弓。

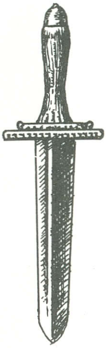


●長弓(Long Bow)長い弓。射程距離が長い。

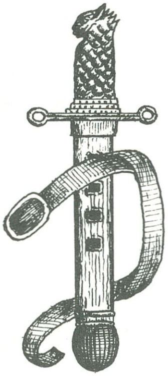


●短弓(Short Bow)短かい弓。射程距離が短かい。

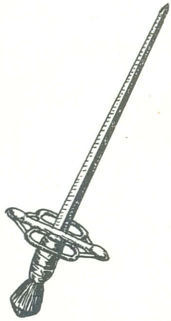
剣類



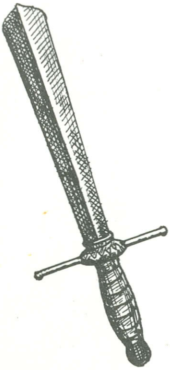
●短剣(Dagger)刃渡りの短かい剣。



●小短(Short Sword)腰にさす小さな剣。

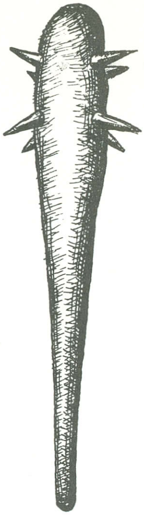


●長剣(Long Sword)一般的な剣。両手でささえて持つくらいの大きさ。

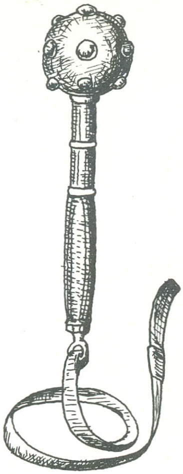


●広刃の剣(Broad Sword)広い刃の剣。

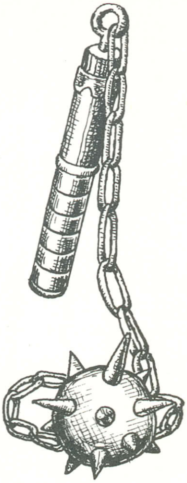
その他



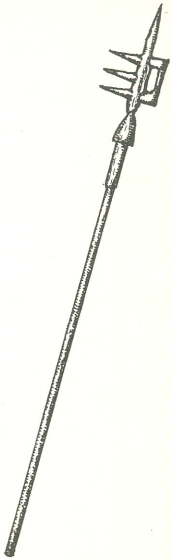
●こん棒(Club)手に持てる戦闘用棒。



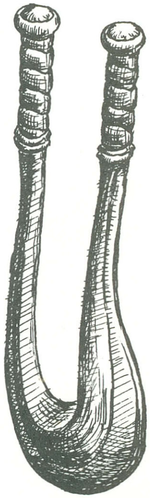
●メイス(Mace)先端にかぎくぎのあるこん棒状の武器。



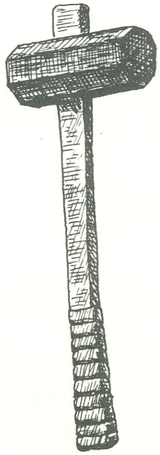
●モーニング・スター(Morning Star)かぎくぎのある玉を鎖でつないだ棒。



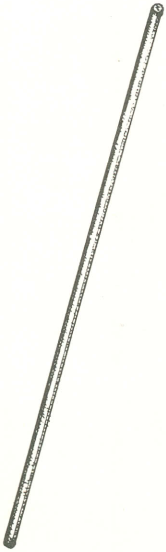
●槍(Spear)投げて使うものもある。



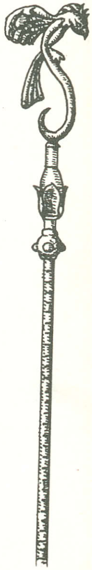
●スリング(Sling)石つぶてをなげつける投石器。



●戦闘用ハンマー(War Hammer)戦闘用に柄を長くしたハンマー。



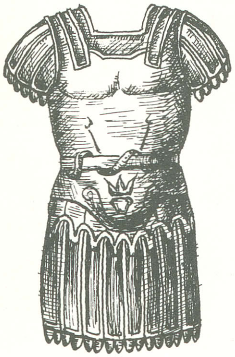
●竿(Flail)さお。



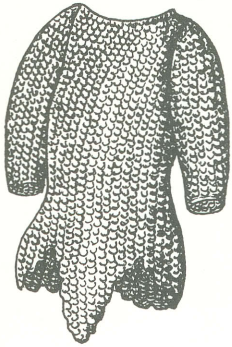
●杖(Staff)つえ。

一般的な防具

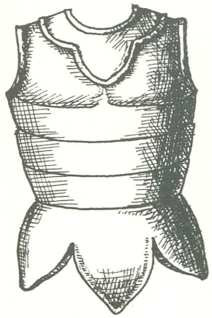
よろい類



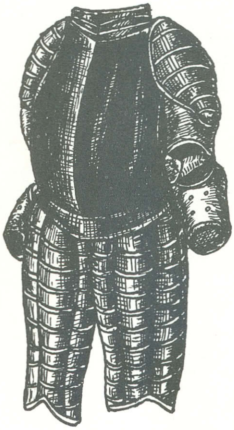
●**革のよろい**（Leather Armor）動物の革をなめして作ったよろい。



●**鎖のよろい**(Chain Mail)鎖を編んで作ったよろい。

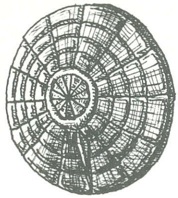


●**鉄の胸あて**（Breast Plate）鉄でできたよろい。上半身、とくに胸のあたりを防護する。

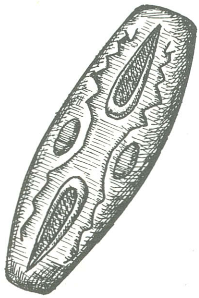


●**鉄のよろい**(Plate Mail)鉄でできた全身防護用のよろい。

たて類

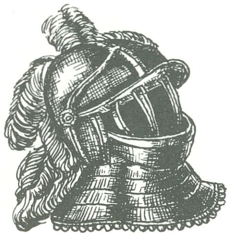


●**小さな盾**(Small Shield)小さくて軽いたて。盗賊などあまり重い物を持てない者が使うことが多い。丸いものは別名ラウンド・シールドともいう。

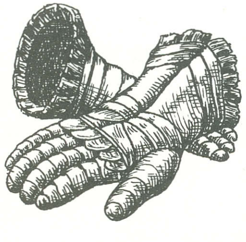


●**大きな盾**(Large Shield)大きくて重い盾。戦士などがおもに使う。

その他



●**ヘルメット**(Helmet)鉄製、頭部を守るヘルメット。



●**銅製の小手**(Copper Gloves)手を守る銅製の防具。

◉ALIGNMENT 同盟 ◉

Good、Neutral、Evil、の３種類にキャラクターを分ける。ようするに基本性格分類だ！

たとえば現実の世界の人間にも、根の暗い奴と明るい奴がいて、両者が同じ状況におちいった場合、とうぜんそのリアクションにも差がでてくるわけである。つまりゲームにも、そのもちまえの性格によっては、行動と結果に違いがでてくるほうが、より現実に近くなってくるというわけだ。

このように、キャラクターの〝性格〟という要素をゲームにもちこみ、ゲームをさらにリアルにするため作られたのがアラインメント（同盟）だ。

たとえば『アークスロード』や『ウィザードリー』におけるアラインメントは、〝Good〟、〝Neutral〟、〝Evil〟の３種類に分かれており、キャラクターはこのアラインメントのうちのひとつを、性別、種族などと同様、必要な要素として選ばないといけないようになっている。〝Good〟に属する者たちは〝精神の根底が光に属する者〟とされており、つまり彼らは、正義を愛し、味方を助け、約束を守るという、いわゆる良い人間という意味で使われている。そのため彼らは一般に精神力が強いとされている。そして〝Evil〟に属する者たちは、その反対で〝精神の根底が闇に属する者〟、つまり自分の利益のためなら平気でウソもつき、味方さえも裏切るという悪い人間としてあつかわれている。しかし、彼らは自分だけが成長することを目的としているため、技術能力はすぐれているとされている。そして、この中間的キャラクターで、どちらにもかたよらない平均的な人間が〝Neutral〟に属すとされている。

この〝Good〟、〝Evil〟などのアラインメントは、キャラクターがなれる職業にも影響をあたえている。たとえば正義を愛する〝Good〟の者は、他人の物をぬすむ盗賊にはなれないようになっており、反対に〝Evil〟の者は精神的にも高貴な君主にはなれないようになっている。

また、パーティを組むときにも影響があり、〝Good〟と〝Evil〟の者は、お互いに牽制(けんせい)をするあまり、同じパーティとして冒険に行くことはできないようになっているのだ。なるほどこのように、考えかたが極端に違う人間なら、現実でも、いっしょにチームを作ったとしてもうまくいくはずがない。このあたりはさらにリアルな設定となっているようだ（ちなみに『ウィザードリー』の場合、さらに、〝Good〟のキャラクターは、たまに怪物たちとも友好的であったりすることもある）。

ではこのアラインメントの〝Good〟と〝Evil〟というのはいったいどちらが有利なのであろうか!?　ヒロイック・ファンタジーがストーリーのベースになっているゲームが多いので、一見〝Good〟のキャラクターのほうが有利な気もするが、けっしてそうともいいきれないのだ。たしかに魔法も使えるうえ、武術もすぐれた君主のキャラクターがいることは大きい存在だが、ロールプレイングゲーム進行上、たいせつな要素である金を得るには、盗賊のほうが有利なのだ。だから、どちらも一長一短というところだろう。

◉ALIGNMENT

結論から先にいうと、あたりまえのことかもしれないが、どちらもまんべんなくもっておくこと、これがたいせつということになる。が、手持ちのキャラクターの数が、より増えるということは、彼ら全員を育てあげるためには、よりたくさんの経験ポイントを得なければならない。つまり、それだけゲーム進行が遅れてしまうということになる。そこでこのアラインメントを使い分けるコツだが、とにかく〝Good〞とでも〝Evil〞とでも、どちらともいっしょに行動できる〝Neutral〞を増やしておくことだ。具体的には、たとえばどのアラインメントでも選ぶことのできるファイターなどは、かならず〝Neutral〞を選ぶようにし、やむをえなく必要な、特殊なキャラクターを作るときだけ〝Good〞、〝Evil〞を選ぶようにすることだ。

といっても、もちろんゲームというのは、早く勝つだけがだいご味ではない。たとえ苦労は多くとも、自分が楽しめればそのゲームの遊びかたは正解なのだ。「やっぱりヒロイック・ファンタジーは、正義の使者が主人公でないと」、なんて思っているキミなら、なにもためらうことはない。すべて〝Good〞にしてキャラクター作りをすればよいのだ。それがキミにとって、もっとも楽しい遊びかたなのだから。

◉TRAP ワナ ◉

1 ……… 穏し刃
2 ……… 生き物
3 ……… 爆発
4 ……… 毒ガス
5 ……… 落下物
6 ……… 幻
7 ……… 岩
8 ……… 音
9 ……… 池
10 ……… 穏し扉
11 ……… 落とし穴
12 ……… 回転床
13 ……… ワープ
14 ……… 秘密の壁
15 ……… その他

迷宮の中や扉、宝箱には、あくどいワナがしかけられていることが多い。たとえば開けると毒針のとびだす箱や、踏んだとたん下に落とされてしまう床など、そのバリエーションの豊富さには、おどろくばかりだ。怪物たちとの戦闘ならば、あるていど心の準備もできるのだが、これらのワナの場合は、予想しにくいため避けることができないものが多い。そこで、心の準備ができるよう、よくあるワナのパターンを紹介することにしよう。

穏し刃

Blade, Darts, Poison Needle

とがった刃物のようなものが、勇者たちを襲う。おもに宝の箱やドアにしかけられていることが多い。開けたとたんにブスッ！　というのが、もっともよくあるパターン。ふつうは開けようとした勇者だけがやられるが、刃物のかわりに、束になったダーツなどが飛びだしてきた場合は、近くにいるパーティ全員に被害がおよぶこともある。

また毒を塗られた針にやられたときは悲惨だ。針にやられたダメージに加え、行動のたびにさらに毒によってダメージを奪われていくからだ（『ウィザードリー』）。

生き物

Creature

蛇やクモなど、おもに毒をもった小動物が、襲いかかる。宝箱や扉にしかけられていることが多い。

爆発

Explosion

なにかをしたはずみに、大爆発がおこり、パーティにダメージをあたえる。宝箱、扉はもちろんのこと、ふつうの床などにも地雷のような形で埋められていることもある(『ウルティマ』シリーズ)。きっかけをつくった者だけでなく、その被害者の数は多いだけに、パーティにおよぶ損害は大きい。『ファンタジアン』にはこの変形として、前を通ると炎が噴きだしてくる壁などもある。

毒ガス

Poison Gas, Fog

毒をふくんだガス状の気体が、パーティを襲う。ダメージはパーティのほぼ全員におよぶことが多い。やられた者は行動のたびにH.P.が下がるか、もしくはマヒして動けなくなることが多い。また、毒とは異なるが、ある種の薬物反応をおこさせて、所持している武器や防具がさ

びついていて使用不可能になる『ファンタジアン』のようなケースもある。

落下物
Falling Item

室に一歩足を踏み入れたとたんに、上から何かが落ちてきて、ダメージをあたえるしかけ。落下物にはいろいろな種類があるが、岩、毒水などがよくあるパターン。『ファンタジアン』などででてくる。

幻
Illusion

実在しない幻を、出現させることにより、パーティに大混乱をまきおこさせる。たとえばそれは恐ろしい怪物の集団であったり、味方のふりをする賢人の亡霊であったりもする。変わったところでは街や店などもあり、情報を得るために近づいた店員が、預けた金ごとドロン、というケース（『ウィザードリー』シリーズ）もある。

光
Flash, Spark

なにかのひょうしに、すさまじい光を発し、パーティ全員の目をしばらくの間見えなくする。

音
Sound, Alarm

これは、まさに非常ベルのように、侵入者を発見したとたん大きな音をたて、近くにいる怪物たちを呼び寄せる（『ウィザードリー』など）もの。また、たんに巨大な音を響かせることにより、パーティをパニックに陥れることもある。

池
Pool

毒物を混入した池。地下迷宮の中には、失った H.P.を回復させてくれる池や、毒にやられた障害（マヒなど）をとりのぞいてくれる池などがあるのだが、これらにまじって毒水の池が設定されていることもある（『ウルティマ』シリーズなど）。

隠し扉
Secret Door

一見したところでは、見つからないようになっている扉。迷宮内のしかけでは、もっともノーマルなもので、ほとんどのゲームに用いられている。これを見破るには、盗賊の力を借りるかもしくは呪文に頼るしかない。

落とし穴
Pit

いわゆる落とし穴。ただし2種類のパターンがある。ひとつは、そこに落ちた者全員が、ショックによりダメージをうけるもの(『ウィザードリー』など)。集中的に、近くの場所に何ヵ所にもしかけられてあるケースなどは要注意だ。もうひとつは、パーティをさらに下の階に落としこむパターンのもの(『テレンガード』、『ウルティマ』ほか多数)。とうぜん、位置感覚をなくさせ、さらに遭遇する怪物がより強くなる可能

性が高い。かなり危険なワナといえよう。これにやられたら、とにかくまず、元の階にもどることを考えること。たとえば、〝はしごを作る〟呪文や、〝体を浮上させる〟呪文などを迷宮に侵入するまえに用意しておくとよい。

回転床
Turn Floor

『ファイアークリスタル』などででてくる、上に乗ると回転してしまう床。と、文章で書くとたいしたことではないと思う人もいるかもしれないが、なめてはいけない。床が回転するということは、自分がいままで進んできた方角がまったく不明になるということで、ひいてはそのあとに進む方角によってはマッピングができなくなる可能性もあるということなのだ。とくに、この仕掛けが暗闇の中にあったときなどは要注意（『ウィザードリー』）。

ワープ
Warp

パーティーをまったく別の場所へワープさせるしかけ。部屋に入ったとたん煙や大音響とともにワープ、というパターンだと、プレイヤーもパーティがワープされたことに気づきやすいのでまだましだ。しかし、たとえば長い廊下を歩いているとちゅうに、なんの前ぶれもなくワープさせられたときなど、知らずにマッピングを続けてしまうのでとくに注意しなければならない。自分が今いる場所が分からなくなるばかりか、へたをするともう一度最初からマッピングをやりなおさないといけなくなるケースもある。だから冒険中、ただひたすら歩くのではなく小まめに（とくに未知の扉を開けたときはかならず)、左右やもと来た道をふりかえってみる慎重さも必要だろう。なお、このワープの変形として、いきなりスタート地点にもどされたり、いくら進んでも元の場所にもどされたりするパターン（『ウィザードリー』など）もある。

秘密の壁
Secret Wall

一見壁だと思っていたところが、なにかのひょうしで開いたり、進めると思っていた空間に突然壁があらわれたりと、壁を使ったしかけもたくさんあるようだ。とくに、通り過ぎた後方に突然、壁ができてしまう一方通向の壁などは、いろいろなゲーム（『ファイヤークリスタル』ほか）で使われている。マップを書き終わり、じっくりながめてみると、不思議に周囲が遮断（しゃだん）されている空間がある、というときなど、この手のトリックが使われている可能性もある。疑ってみると、新たな展開が開けるかも知れない。

その他
etc

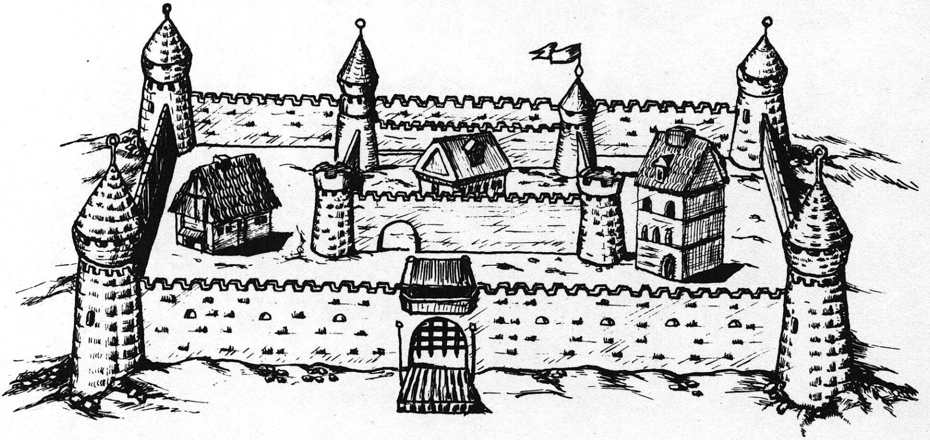
エジプトのスフィンクスのようにクイズをだしてくる彫像、触わると石にされてしまう壁、溶岩を噴きだす穴など、できの良いゲームほど、さまざまなパターンのトリックが、プレイヤーを待ちうけている。しかし、そのワナにはまったが最後、ゲームが終ってしまうといったワナは、ゲームのおもしろみを半減してしまう。だから、そういったものは少なく、かならずどこかに抜け道があるはずなので、たとえワナにはまっても簡単にあきらめたりしないように。

◉TOWN 街 ◉

1 ……………… 武具店
2 ……………… 病院
3 ……………… 宿屋
4 ……………… 酒場
5 ……………… 寺院
6 ……………… 道具店
7 ……………… 食料品店
8 ……………… 魔法の販売店
9 ……………… 賢者
10 ……………… 城
11 ……………… 銀行
12 ……………… キャラバン

ロールプレイングの世界には、キャラクターの冒険を助けるための、さまざまなサービス施設が数多く存在する。たとえば武器防具を売る商店や、魔法の修業をさせる修道院から、旅人の疲れをとる旅館、傷病者を助ける病院までと。これら雑多な施設が集まって形成されているのが街なのだ。そして、ほとんどの場合、これらの施設を利用するためには金が必要になるのだが、うまく利用すればこれほど心強い味方はない。なるべく金は使わないほうがよいのだが、効果はバツグンなので、自分なりの街の利用法を考えてみるしかない。

具体的には、どの街にどの施設があるかは、ゲームによってかなり差があるので、あらかじめマニュアルを読んで、よく確かめておくように。



武具店

ほとんどのゲームで登場する店だ。読んで字のごとく、戦闘に必要な武器や防具を販売している店。またゲームによってはこの武具店に、キャラクターが冒険中に集めた装備を買い取らせることができるものもあり、ゲームの臨場感をさらに盛り上げている（『ウィザードリー』ほか）。

冒険中に集めた金で、身のまわりの武具をだんだん良い物にしていくということは、それだけ攻撃力、防御力を上昇させるということで、つまり大きい意味でのキャラクターの成長を意味する。武具選びは、つねに財布と相談しながらしんちょうに……。

ところで武具を買うときのコツだが、とにかく防御面を優先させること。つまり、金に余裕がないならば、武器よりも防具を中心に買いそろえることだ（もちろんゲームによってはかなりその程度に差はあるが）。このことを頭に入れておくと便利かもしれない。

病院

勇者たちが冒険中にうけた傷を、いやしてくれるところ。体内に入った毒などをきれいに洗いながしてくれるところもある（『リザード』）。また携帯用の医療キットを売っている薬局があるところや（『WEIRD 2』など）、なかにはキャラクター

の成長度合を身体検査してくれる施設（『ブラックオニキス』）があるところもある。

うまく利用すれば便利なことはこのうえないが、ほとんどの施設が有料だ。なるべくなら、やっかいになりたくないものだ。

宿屋

宿屋といえば旅人たちの疲れをいやす場所というのが相場だ。このロールプレイングの世界でも、戦闘などで傷ついたキャラクターのH.P.を回復させる場所として、よく登場する。ただしその回復のためには代価として金を払わなければならないことが多く、ゲームによっては（さながら宿屋の部屋にも上、中、下があるように）支払う代金の多少によって、回復の度合に差をつけているものもある（『リザード』など）。また、宿屋に病院の要素をつけくわえ、病人や死人の回復さえできるものもあり（『アクシオム』など）、少し変わったところでは、金と交換にキャラクターの属性値をアップさせてくれという『ウルティマII』のような例もある。

とにかく、宿屋という所は、回復のために金を払うのが常識のようだ。ロールプレイングでは命も大切だが、このお金もなくてはならない大切な要素。魔法や呪文で回復できるようなら、なるべくそれですましておいたほうが、あとあと便利かもしれない。

酒場

ロールプレイングの世界における酒場の役割は、大別して2種類に分けられる。まずその第1は情報収集の場所。いつの世でも酒場というのは、街のうわさが集まるものだが、ゲームの世界においてもそれは同じ。ゲーム攻略に必要な情報をここで集めるのだ。たとえばバーテンにチップを与えると、怪物の弱点なんかを教えてくれたりする（『ファランクス』など）。また腕に自信のある強者が集まって、お互いの武勇伝に花を咲かせたりするのも酒場の特徴。そんな強者たちの中から、とくによりすぐりの者を集めてパーティを組むというのが、酒場のもつ2つ目の役割だ（『WEIRD 2』など）。ゲームのはじめに作っておいたキャラクターを、この酒場のモードで呼びだして、規定の人数分を集めてパーティを組む、というパターンのゲームが多い。

寺院

これは、ファンタジー・タイプのロールプレイングによく登場する。冒険で傷ついたり、死んでしまったりしたキャラクターを、神への祈りによって回復させるのがその役割だ。なかには灰になったキャラクターさえ、復活させてくれる寺院もあり（『ウィザードリー』）、ほんとうに頼りになる施設といえよう。このほか、修業によって属性値を上昇させてくれたり（『夢幻の心臓』）、規定の経験値をつんだキャラクターのレベルを上昇させてくれる（『リザード』）ものもある。

道具店

武器・防具以外の、冒険中に必要な道具類を売っている店。ゲームによっては武具店と同じになっているものもある。ロープ、袋、ランタンなどの常備品のほか、ちょっぴり魔力を秘めた品物も売っている店もある（『夢幻の心臓』）。

食料品店

旅に必要な食料を売っている店（『ウルティマII』ほか）。この手の店が設置してあるゲームでは、食料の保給という要素がゲーム中にふくまれていることが多い。要注意。

魔法の販売店

ほとんどのゲームでは、魔法というのは成長とともに自然と身につくもの、とされているのだが、なかには魔法さえ金で売買してしまうゲームもある。たとえば『夢幻の心臓』では、魔術師の館に行き、金を払って修業をし、その秘伝の知を教わるという形式で魔法を伝授され、『ウルティマII』では、使いきりの呪文が書かれた巻き物を買うことにより、魔法がつかえるようになっているのだ。

賢者

Oracle（オラクル）と呼ばれる仙人のような人が店を構えている。そこに行ってきめられた代価を支払うと、水晶の玉に映った未来のできごとや、世界の真実をプレイヤーに伝えてくれる（『ウルティマII』）。

城

そのゲームの世界を司る王様的存在がそこに住み、勇者に司令をあたえたり、H.P.を回復させたりする（『ウルティマII』）。また城とは少し異なるが、規定の経験値をつんだ者のレベルを上昇させる、長老の住む家というのもある（『アクシオム』）。

銀行

キャラクターが持てなくなってしまった金貨を、一時的にあずかってくれるところ（『ブラックオニキス』など）。Apple版ゲームには、あずけた期間によって利子のつくものもある。

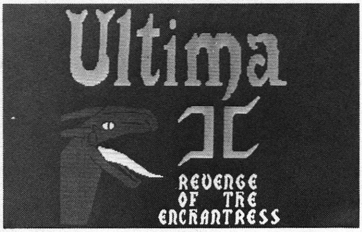
キャラバン

冒険をしているとちゅうに出会う商人の店。食料やH.P.を売ってくれる（『ファランクス』）。ただし、街で買うよりも高価であることが多い。

勇者たちのための訓練編

さあ、ここから訓練編だ。資料編で身につけた知識をいかし、実際のゲームに挑戦しよう。題材に選んだのは、『ウルティマII』と『ウィザードリー』。そう、ロールプレイングの本場アメリカで、"究極のロールプレイング"、"ロールプレイングの2大巨峰"と、全アップルユーザーから、あらゆる賛辞をあつめた大名作だ。輝かしいキミのロールプレイングへの旅立ちには、うってつけのソフト。では、まず『ウルティマII』からスタート！

ULTIMA II ウルティマ



ゲームの特徴

先にも述べたように、この『ウルティマII』とあとにでてくる『ウィザードリー』は、ならんでロールプレイング界の2大名作と賞された作品だ。とくにこの『ウルティマ』シリーズ（正確にいうと前作『AKALABETH（アカラベス）』）は、ロールプレイングお得意の地下迷宮から、大きく発想を飛躍させた功績は高く、その美しいグラフィック、そして地球、異次元、大宇宙とその広大なゲーム舞台は、まさにその後のパソコン・ロールプレイング界の進むべき道を決定づけたといっても過言ではない。

ここで紹介する『ウルティマII』は、そんな大シリーズの第2作目として、シリーズ中でもかなり人気の高かったものだ。原作でロジカルでなかった部分を多少修正したほかは、ほとんど同じ内容で、広大なゲーム舞台、多彩なモンスター、複雑なシナリオと、原作のおいしいところは、そっくりそのままいただけるようになっている。まさに、屋外探索型、単独冒険タイプのロールプレイングの代表選手といえる。

ストーリー

諸悪の元締、大魔王モンデインの魔力により、大地は怪物どもがはいまわり、悪がはびこっていた。しかし、ある勇敢な騎士によりモンディンは倒され、平和がもどってきた……と、じつはここまでが、前作の『ウルティマ』のストーリーなんだ。

そして、それから平和な歳月が流れた。この間に、各地には不思議な"時間の扉"が出現し、人々は別の時代への旅行をとおし、超時代的な文化の復興をなしとげていた。しかし、この時の流れは、邪悪な魂の復活にとっても、充分すぎるほどの時間であった。モンディンの誇りたかき弟子、ミナクスが復讐に燃えて、ふたたび廃墟の中からよみがえったのだ。それにより、一度は無力になった怪物どもも、ふたたび凶暴さをとりもどし、人々の心も疑惑と欲望が支配するようになった。そして、ついに2111年、ミナクスは世界の大魔王として君臨したのだ。人々は、また大英雄が登場し、ミナクスを倒して平和をとりもどしてくれることを願った……。

攻・略・法・徹・底・解・析

RPGの大鉄則、キャラクター作りからスタート

すべてのロールプレイングゲームに共通することは、まずそのゲームのスタート時点で、自分のかわりにゲーム舞台を冒険してくれる、キャラクターを作りだすこと。ごたぶんにもれずこの『ウルティマII』の世界でも、まずいちばん最初にすべきことは、主人公のキャラクター作りだ。

ゲーム中に使えるキャラクターは、もちろんそのゲームのタイプによって、いろいろ異なるわけだが（4～5人のチームのものから、多いものでは10人をこえるパーティを組めるものもある）、この『ウルティマII』の場合には1人。戦士、盗賊、牧師、魔法使いの4つのタイプの職業の中から、自分のキャラクターを作ることになる。

プログラム・ディスクの中に入ったユーティリティで、キャラクター用のシナリオ・ディスクを用意したら（キャラクター1人につき、1枚のプレイ用シナリオディスクが必要になる）、さっそくキャラクター作りを始めるとしよう。

キャラクターの作りかたはとても簡単。あらかじめあたえられた基礎点の90点を、①（力の）強さ、②スタミナ、③賢さ、④すばやさ、⑤魅力、⑥知識の6つに配分し、性別、種族、職業、名前を順にきめていく。

属性の各項目のもつ意味は、資料編でもふれておいた。念のために説明すると、①の〝強さ〟は攻撃力、②の〝スタミナ〟は耐久力、④の〝すばやさ〟は機敏さ、⑤の〝魅力〟はカリスマとなっている。ここで注意したいのは、③の〝賢さ〟と⑥の〝知識〟のちがいだ。どちらも魔法をかける力に影響をあたえるのだが、〝賢さ〟は牧師の魔力、〝知識〟は魔法使いの魔力と、それぞれ影響をあたえる分野が異なっているので、混同しないよう注意しよう。

つぎに属性以外のさまざまな項目について説明しよう。これらは基本的には、はじめに決めた属性値に、＋αのボーナスをあたえるものと考えておくとよい。(たとえば性別の場合、プレイヤーが男性を選ぶと〝強さ〟に＋5点、女性を選ぶと〝魅力〟に＋10点となるなど。くわしくは

表1参照)。ただし職業の中でも魔術師と牧師は特別で、上記ボーナス点のほか、それぞれの魔法をあやつれるようになっている。

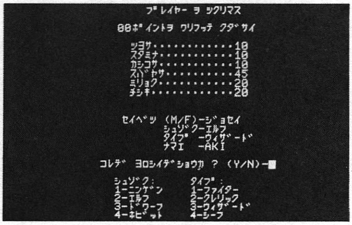
さて、ではいよいよこの属性値を実際に配分するときのポイントだが、まず第1にたいせつなことは④の〝すばやさ〟に重点をおいた配点をすることだ。この〝すばやさ〟は敵にHitする確率に影響したり、食料などを盗むときの成功率をきめるほか、キャラクターの使用可能な武器の範囲も影響している。たとえばこの値が10以下だと、短剣しか持てないのに、35以上になると最初からオノさえ持ててしまうのだ。とうぜん値段の高い武器は、それにみあったはたらきをするわけで、つまり〝すばやさ〟を高くして良い武器を持った場合は、〝強さ〟を高くして〝すばやさ〟を低くした場合より、攻撃力がアップするのだ。そのうえ、敵にHitする確率も高くなるのだ。やってみれば分かるだろうが、初期のキャラクターの戦闘は、見ていて歯がゆくなるぐらい、相手にHitしないことが多いし、ろくなよろいもつけていないのでうけるダメージも大きい。そこで、攻撃は最大の防御。ボーナスポイントに余裕のあるかぎり、〝すばやさ〟にたくさんのポイントを分けるのが得策といえよう。また③の〝賢さ〟や⑥の〝知識〟などの魔力ポイントには、最初からあまりポイントをつぎこまないのも必勝キャラ作りのひとつだ。牧師や魔法使いたちがもちまえの魔力を発揮できるのは、塔や地下迷宮の中と、場所を限定されている。しかし、キャラクターがそんな危険の多い場所に侵入するのは、おそらくゲームの中盤以降、あるていど属性値が上昇したころだろう(もちろん人によって個人差はあるだろうが…)。だから、せっかく魔法を使えるキャラクターなのだからと、〝賢さ〟や〝知識〟を上昇させたい気持ちも分かるが、ここはじっとガマンするしかない。

というわけでここで作った主人公のキャラ君。まず属性値の配分時点で、すばやさに40をあたえた以外はみんな10。そして〝性別〟は物を安く買おうとするため女性とし、〝魅力〟に+10、またすばやさにさらにボーナスを加算するための種族はエルフで〝すばやさ〟に+5、いざというときに頼りになるのはやっぱり魔法だからと職業は魔術師を選んだため〝知識〟に+10となった。

以上、結果は**写真❶**のようになった。あとは名前を決めるだけだけど…。そう、ここはかわいく、AKIちゃんとしよう。

表1●キャラクター設定時のボーナスポイント

1)性別	男	〝強さ〟に+5
	女	〝魅力〟に+10
2)種別	人間	〝知識〟に+5
	エルフ	〝すばやさ〟に+5
	ドワーフ	〝強さ〟に+5
	ホビット	〝賢さ〟に+10
3)職業	戦士	〝強さ〟に+15
	盗賊	〝すばやさ〟に+10
	魔法使い	〝知識〟に+10
	牧師	〝賢さ〟に+10

❶


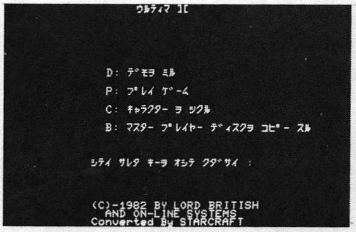
なによりもまず、街で装備をそろえるのだ！

キャラクターを作り終わったら、いよいよゲーム開始。初期メニュー（**写真❷**）から〝プレイゲーム〟を選びだし、プレイヤー・ディスクに入れかえよう。ESC キーを押して Let's Play!

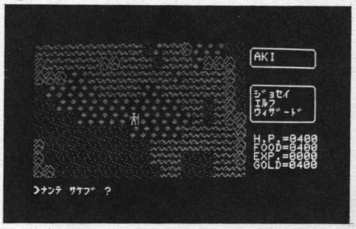
プレイ開始直後、まず画面にあらわれたのが**写真❸**。山、森、平原などの地形のまん中にいる魔法使いのキャラクターが、主人公の AKI ちゃんだ。画面右上部分には名前の〝AKI〟、そして彼女のデータを紹介するらんには〝女性、エルフ、ウィザード（魔法使い）〟と表示されている。さらにその下にあるのがキャラクターの現在の状況を示す表。上から順に、H.P.（ヒットポイント）＝400、FOOD（食料）＝400、EXP.（経験ポイント）＝0、GOLD（金）＝400、と表示されている。これら４項目の数値がゲームの進行にしたがって変化するわけだが、〝H.P.〟と〝FOOD〟のどちらかが０になると、それはつまりキャラクターの死亡を意味し、ゲームオーバーになってしまう。だからくれぐれも注意して見ておくように。

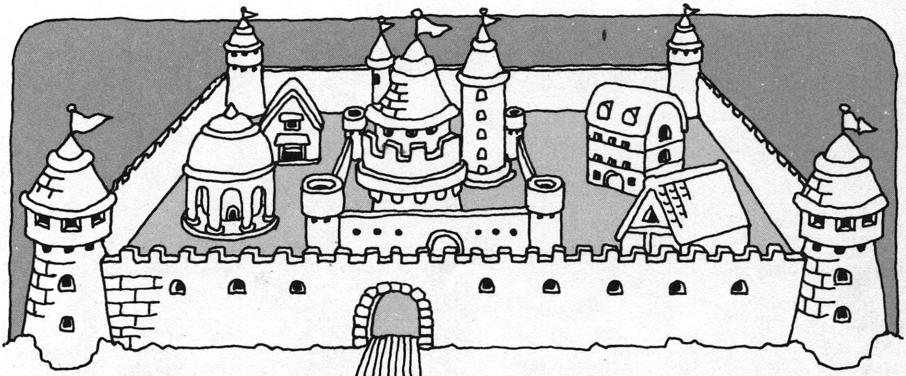
ゲーム中プレイヤーが最終目的とすることは、〝大魔王ミナクス〟を退治することだ。ただしゲームの開始時点においては、そのためになにをすればいいのかは、プレイヤーにはまったく知らされていない。それゆえプレイヤー諸君は、冒険において、ミナクスとはいったい何者で、どこに住んでいるのかという、基本的なことから調べなければならない。とにかく少しでも、てがかりになりそうなものがあったら、すかさずメモをとっておくぐ

❷



❸





らいの根気と気配りが必要だ。
キャラクターの動かしかたはとっても簡単。ほとんどアクションゲームの感覚でテンキー、もしくはカーソルキーで上下左右（つまり東西南北）に移動させるだけ。キャラクターの動きにつれ、まわりの風景がスクロールするので、キャラクターを動かすとはいいつつも、実際に動くのはまわりの景色。つまり主人公のキャラクターはいつも画面の中央にいるということだ（ほかのコマンドについては、**表2**を参照）。
ゲーム開始直後のキャラクターは、金こそ400持っているものの、武器や防具はなにも持っていない。つまり丸裸の状態で、大平原にほうりだされているのだ。ストーリーにも書いてあったように、地上のあちこちにはおそろしいオークをはじめとする怪物たちがウジャウジャといる。たとえ最終目的のミナクスを捜すにしても、とちゅうで殺されては話はすすまない。まずは装備を整えるべく、街を捜しに西へ移動するとしよう。
海と海とにはさまれた細い道をぬけ、とりあえずキャラクターを西に進めていく。つきあたったら、南へ進路をかえてさらにどんどん進んでみよう。とちゅう敵に出会ったとしても、相手になんかなってはいけない。武具を持たないあいだは戦闘などは無理。たとえそばにひっ

表2●コマンド・リスト

A)ttack（アタック）	戦う	N)egate（ニゲイト）	魔法のアイテムがあれば物体の時間を止められる
B)oard（ボード）	馬、飛行機、船などに乗る		
C)ast（キャスト）	用意した魔法をかける	O)ffer（オファー）	金銭をさしだす
D)escend（ディセンド）	ダンジョン、タワー内で1階下へおりる	P)ass（パス）	何もしないで時間を経過させる
E)nter（エンター）	町、村、城に入る。立て札を読む	Q)uit（クイット）	ゲームをセーブ
		R)eady（レディー）	武器を選んで武装する
F)ire（ファイア）	船の大砲を発射	S)teal（スティール）	物を盗む
G)et（ゲット）	宝、武器などを手に入れる	T)ransact（トランザクト） or T)alk（トーク）	人々と話をする
H)yperspace（ハイパースペース）	宇宙船を発射	U)nlock（アンロック）	鍵をあける
I)gnite（イグナイト）	たいまつに火をともす	V)iew（ビュー）	魔法のアイテムがあれば、町などの全体図が見れる
J)ump（ジャンプ）	飛ぶ		
K)limb（クライム）	ダンジョン、タワー内で1階上がる	W)ear（ウエァ）	よろいを選んで武装する
L)aunch（ランチ）	飛行機、ロケットの離着陸を操作	X)it（エグジット）	退去する
		Y)ell（イエール）	わめく
M)agic（マジック）	心得のある魔法を選ぶ	Z)tatus（スティタス）	属性、所有物を見る

つかれて2〜3発殴られたとしても、ここはガマンでひたすら逃げよう。

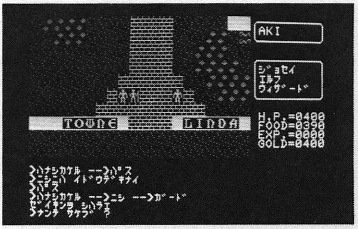
鳥居型の建て物（城）のある島が見えたら、さらに山をうかいしながら南下してみよう。少し歩くと半島があり、その先端に四角い記号が見えるはず(**写真❹**)。そこが待望の街。さっそくE)nterキーで中に入り、武器防具をそろえることにしよう。

キー入力と同時に画面は一転、街の中のモードになった。キャラクターを中心にまわりの街の風景が映り、テンキーにあわせてスクロールする。〝Linda Towne〟と書かれた門を通りすぎると、そこには体のいかつい番兵がいた(**写真❺**)。とりあえずあいさつをしてみようと、T)alkコマンドを入れる。画面下部のメッセージらんには、「税金を支払え」だって。いきなりなんてぶしつけな奴なんだ！　などと怒ってはいけない。このように街にいるキャラクターとは話ができるという説明なのだ。ほとんどの者は、たあいもないあいさつぐらいしか言わないが、なかにはゲームを攻略するうえで不可欠な情報をもっている者もいる。とにかく人に会ったら話しかけてみること、これがたいせつ。

赤いれんが道にそって街中をうろついてみると、ちょうど街の北のほうに2軒のお店が見つかるはず。1軒が武器店（**写真❻**）で、もう1軒が防具店。まずは両方のお店の商品リストをながめてみることにしよう（**表3**）。ごらんのように両店ではさまざまな種類の武具防具が売

❹

❺



❻

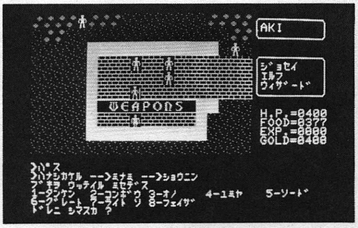


表3●武器防具の価格リスト

		魅力値20のとき	魅力値40のとき
防具	クロス	252	156
	レザー	408	252
	チェイン	660	408
	プレート	1068	660
	リフレクト	1728	1068
	パワー	2796	1728
武器	短剣	84	52
	こん棒	136	84
	オノ	220	136
	弓矢	356	220
	ソード	576	356
	グレート	932	576
	ライト	1508	932
	フェザー	2440	1508

※このほか、武器店では手に入らないが、魔法の速太刀エニルノもある。

られている。資料編になかった品物を少し説明してみると、防具ではリフレクト・スーツとパワード・スーツ。前者は魔法の装甲板で、善なる力で敵の攻撃をはねかえしてしまうとか、後者はそれをさらに強化したもので、宇宙服にも使えるらしい。武器ではライト・スウォードとフェザー砲が目新しく、前者は魔力で切れあじの鋭くなった剣で、後者はエネルギー砲の一種だ。

武器防具とも値段の高い品物は、それにみあったはたらきをしてくれる。といってもとうぜん、所持金以上の物は売ってくれないし、たとえ盗むとしても（まず成功しないだろう）、街の番兵につかまって袋だたきにされるのがおち。ここは財布と相談しつつ、所持金の範囲内でやりくりするのが得策だ。

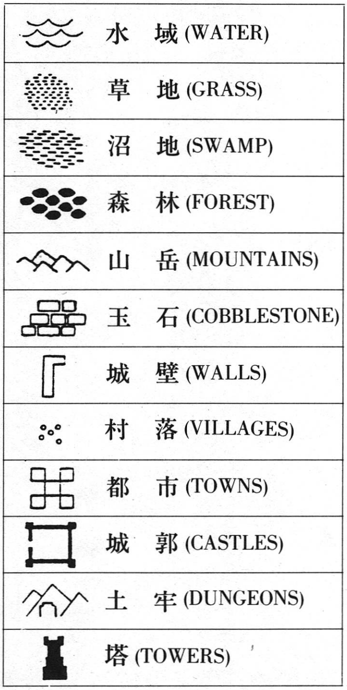
というわけで、われらはAKIちゃんは防具はいちばん安いクロスしか買えず、あまったお金はコン棒にあてた（〝すばやさ〟の許容でいうなら弓矢でも持てるのだが…）。そして、R)eadyキーを押し武器を持ち、W)earキーを押して防具を身に着ける（いくら良い武具を持っていても、このコマンドでちゃんと準備しないと役に立たない。要注意）。これで装備は整った。ではいよいよ街をでて、探索の旅をはじめるとしよう。

いよいよ敵と遭遇！ 戦闘の基本テクニックはこうだ

とりあえず街をでて、まわりの風景をじっくりとながめてみる。ふむ、さきほどはあわてていたのではっきりと状況が分からなかったが、よく見るとここは……そうヨーロッパ大陸に似ているぞ。そういえばこの街のある半島はイタリアのようだし。ふむ、とりあえず、これは調べてみる価値があるぞ、といよいよ探索開始だ。いま来た道を逆にもどってみることにしよう（地形は**図1**を参照）。

テクテクテクと半島を北上。山をうかいしつつさらに北へ。おっ、そういえばこの城のある島は、イギリスに似ているし、その北東の半島は、スカンジナビア半島に似ているぞ、などと考えつつ、キャラクターを動かしていると、進行方向から主人公のキャラクターと同じく、手に杖を持ったキャラクターが近づいてきた。同じ魔法使い同志だから、ひょっとしたらなにか情報が…。などと考えているようでは甘い！　この『ウルティマII』の世界では、地上はすでに魔王ミナクスの手によって支配

図1●地形図リスト



されている。つまり街、城、村以外で出会うキャラクターは、こちらのキャラクターを見つけるやいなや、攻撃をしかけようと、すぐにかけよってくるのだ。地上で近寄ってくる敵を見つけたら、すぐさま防戦のしたくをすること。これがたいせつだ。

思ったとおりこの魔法使い、AKI ちゃんに接触するやいなや、キビシイ一撃をくらわせてきた。どうやらその一撃は、AKI ちゃんにもろに当たったようで、バシィッ！という音とともに、画面右横の H.P.の数字が400から390に減ってしまった。ふむ、このままじゃまずい。とりあえず戦闘のために体勢をととのえなおすことにしよう。

敵と戦闘するときに、まず注意しないといけないのは、敵との位置関係だ。なんと不公平なことに主人公のキャラクターは、上下左右の方向にしか攻撃ができないのにたいし、敵のキャラクターは斜めもあわせて 8 方向に攻撃可能となっている。つまり相手が自分の斜めに位置する場所にいた場合、敵からの攻撃はうけるが、こちらからは攻撃できないというとても不利な状態におちいるのだ。それゆえ敵と遭遇するときは、かならず敵を自分の上下左右いずれかの位置に配置することが大事。これが戦闘のときの鉄則 1 （図 2 を参照)。

また戦闘中は背景に山や沼、もしくは建て物がくるようにするのも有効な戦法だ。とくに初心者のうちは、目前の敵に気をとられすぎ、いつのまにかまわりを敵に囲まれてしまう、というケースがよくある。こちらは一度に 1 人しか相手にできないのだから、一度こうなってしまったが最後、袋だたきにされるのがおち。はさみうちにされないよう背後に障害物をおいておくこと。これが鉄則のその 2。ただし障害物だったら何でもいいと、海を背に戦闘をするなんてのは、もっとも危険な戦法。海には海の怪物がいるわけで、岸辺をうろうろしていると、すぐ近寄ってきて攻撃をしてくる。まちがっても海辺での戦闘は避けるように。

また、敵がたくさん待ちかまえているところを突破しないといけないような場所は、敵が一度には侵入できないような、細い道で向かえうつのが上策といえよう。幸い敵のキャラクターは、主人公のキャラクターの動きにたいし、直線的な反応しかしない。つまりなにか障害物に当たれば、それをうかいして裏にまわるという高等なテクニックはもってないのだ。そこをうまく利用して敵を誘導し、1 本道で迎撃する。これぞ鉄則その 3 だ。慣

図 2 ●戦闘時の鉄則

れてくると、細い道がなくても、敵を1列にならべて誘導できるようにもなるだろう。それも敵の動きのパターンをつかめば簡単。そこは、自分で研究してみてほしい。

このほか、敵によって攻撃パターンが異なる場合があるので(とくに魔法をあやつるモンスターたち)、注意したほうがよいだろう。

とまあ、こんなぐあいに鉄則を守って、万全の体勢を整えてから、我がAKIちゃんも戦闘開始。敵の魔法使い必殺のマジック・ミサイルを何発かくらいつつも、なんとか倒すことができた。おかげでこちらのH.P.は30も減ったが、8ゴールドと5の経験値を得ることができた。ふむふむ、なかなかちょろいじゃないか。このままでいったら、200や300の金はすぐにたまるんじゃないか!?

危機一髪!! "時の扉"に助けられ、ワープ!

魔法使いも倒せたことだし、ここはしばらく怪物と戦闘しつづけ、金をため、経験値をつむことにしよう。オーク、戦士、盗賊に魔法使いと、でてくる敵は全部みな殺しとばかり、戦闘につぐ戦闘にあけくれる。とりあえずまわりの敵をやっつけたら、少し遠征して山の向こう側にまわりこんでみたりもしよう。障害物のかげにつかえていた怪物たちが、ゾロゾロはいだしてくるかもしれない。それでもいなけりゃP)assキーを押しつづけ、怪

図3●キャラクターリスト

オーク(ORC)	番兵(GUARDS)
泥棒(THIEF)	商人(MERCHANTS)
戦士(FIGHTER)	道化師(JESTERS)
牧師(CLERIC)	国王と王姫(KINGS AND QUEENS)
魔法使い(WIZARD)	ミナクス(MINAX)
デーモン(DAEMON)	馬(HORSES)
デビル(DEVIL)	フリゲート艦(FRIGATES)
バルロン(BALRON)	飛行機(PLANES)
海の怪物(SEA MONSTER)	ロケット(ROCKETS)

物がまわりに寄ってくるのをじっと待つ。接触した瞬間にバチッ!! どんなもんだい、楽々と100や200の金はたまるぜ。よし、この金でさらに良い武器を買ってやろうと、もとの街にもどろうとすると、向こうから見なれないキャラクターがきた。オークが手にさすまた(グラウンドをならすくまでみたいな武器)を持ったような奴だ。マニュアルで調べると、なになに高等悪魔デビルだって。ふざけるんじゃない。この私は正義の味方、AKIちゃんよ! えーい、とばかりに近づいて、バチッと一撃くれようとすると……

ピカッ! 急に画面が光りだし、ビヨーンという音とともに画面下には、「腕がしびれて使えない」というメッセージ。えっ、なになに、こりゃどーいうこと!?

じつはこれ、デビルの魔法にかかってしまったのだ。このように怪物のなかには、不思議な魔法の力を使って、キャラクターの動きを封じてくるものがいる。これらの魔法攻撃をかわすためには、特殊なアイテムが必要なのだが(**表4**)、初期の段階では、まだ持っているアイテムは少ない。この手の魔法を使いそうなデビル、デーモン、バルロンたちを見かけたら、とりあえず戦闘は避けるようにしたほうがよいだろう。

さて手の動かなくなった勇者AKI。まったく攻撃できず、ひたすら防戦するだけ。しばらくガマンして、手のしびれがほぐれるのを待ったが(5〜6ターン)、やっとしびれがとけたかと思った瞬間、またもやビヨーンと魔法をかけられる。うーん、これでは袋だたきと同じではないか。そうこうしているうちに、まわりにはほかの怪物も集まってきた。うーん、困った。こんなになっちゃった勇者AKIに残された道は? そう、ここは逃げるが勝ち、安全な街をめざしテクテクテク。

ところが運の悪いときには悪いことが重なるもの。めざす街の方向からは、見るも恐ろしいバルロンが、巨体をゆすらせ近づいてきた。あー、こいつにやられたらもう絶体絶命だ。どうしよう。と考えているうちに、敵は目前に。タスケテー!! (**写真❼**)

バルロンの一撃がとんだかと思った瞬間、ビヨーンというへんな音とともに、画面は一転。急にキャラクターは見も知らない、おかしな場所に立ちつくしていた。あれー、いったいこりゃ、何がおこったの……

じつはこのキャラクター、偶然あらわれた時の扉にとびこんでしまったんだ。ストーリーのところでも紹介し

表4●アイテム活用リスト①(対モンスター)

ブーツ	デーモンの足封じの呪文を消す
クローク	デビルの手封じの呪文を消す
グリーン・アイドル	バルロンの催眠術を封じる

※アイテムの中には怪物どもの魔力を封じるものもある。悪魔と戦う前に入手しておきたい。

❼

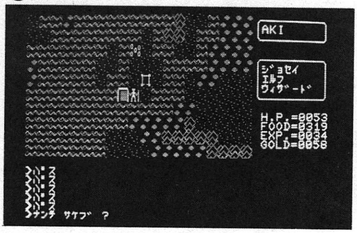
たように、この『ウルティマII』の世界には、時空をつなぐ不思議な扉が存在している。時と時、時代と時代を超え、キャラクターを一瞬に転送してしまう魔法の扉が、ある一定の周期と法則をもって大平原のそこかしこにあらわれてくるのだ。これを利用しない手はない。このへんのくわしい法則については、最後にマップでまとめて書いておいたし、ゲームについていたナプキン（地図と扉の位置のヒントが書かれてある）を見ても参考になると思うヨ。

なお、この時の扉はいつも同じところから同じところへ転送されるとはかぎらないので注意しよう。

金でH.P.を保充!! 謎のクレリックとは……

時間の扉を通ってたどり着いたところは小さな島。中央に王宮、北西にはどうやら村らしきものもある（**写真❽**)。ふー、どうやら逃げきったものだと、ふと右横のステイタスを見ると……ヤッ、ヤバイ！　なんと先ほどのデビルたちの攻撃が効いたのか、H.P.がほとんどなくなっていた。このまま、また戦闘でもしようものなら、今度こそ命を落とすことにもなりかねない。ここはひとつ安全そうな、城の中に逃げこむとするか……というわけでE)nterキーを押す。

❽



お城の入口には、やはり例の番兵がいた。T)alkすると、またもや、「税金支払え」。ワンパターンな奴め。とりあえず無視してそのまま城内をうろついていると（中央には池があり、〝L.B〞のマークが入っている。きっと作者のLord British氏のイニシャルなんだろうね)、ちょうど城の最北端あたりに、王座に座った王様がいた（**写真❾**)。そばにおつきの人らしき者がいたので、T)alkコマンドで話しかけてみると、「王様に貢物をしろ」だって。なんのことか分からないまま、とりあえず王様にも話しかけてみると、画面下には「50のおくりものにつき300のH.P.を分けあたえよう」というメッセージ。よくみると金が50減っており、H.P.が300増えていた。なるほどH.P.の保充は、このようにするのか!!

❾

ほとんど危険な状態にまでたっしていたH.P.も、さっきモンスターたちからまきあげた金で1000をこすところまでひき上げた。武器を買う金がなくなったけど、まあいい。また奴らからまきあげればいいことだ。

このほか王宮には台所、チャペル、宝物殿、牢屋があ

った。宝物殿と牢屋には鍵がかかっていたので（鍵は番兵がもっている）、中には入れなかったが、チャペルにいた牧師からおもしろい情報を入手することができた。「私たちは皆、兄弟です」、「クレリックを見つけたか？」だって。また、城のそばの村、〝Port Bonifice〟（ここには港があった）でも、魔法の呪文屋の入口にいた魔法使いが「クレリックを見つけ指輪を手に入れろ」とつぶやいていた（**写真⑩**）。うーむ、どうやらこの世界のどこかにいるクレリックが、謎を解く鍵をもっているようだ。でもそのクレリックっていうのはどこにいるのか……

えーい、なやんでいてもしかたがない。お金も使いはたしたことだし、ここらでもう一度冒険にでようか。時空の扉を使って、いろんなところにとびだせば、きっともっと確かな情報を得ることもできるだろう。よーし、いざ出陣だ!!

攻撃をうけながらも、手に入れた船でスイスイスイ

戦闘に戦闘をかさねるにつれて、金や経験値もどんどん上がってきた。おまけに怪物たちからまきあげた道具類も、かなりそろってきた（**表5**）。戦闘のあいまをぬっては街に行き、武具類をだんだん買いかえたり、食糧の保充もした。ついでにたち寄った酒場では、チップのかわりにおもしろい情報を入手することもできた（**表6**）。「ファイターは魔法のヘルムを持っている」こりゃいったいどういうことだ。たしかにファイターをやっつけたときにヘルムなるものを手に入れたがと、ためしにV)iewキーを押してみると……な、なんと、画面左上部には、キャラクターのいまいる世界の地図が見える!!　す、すごい!!　これを使えばもう道に迷うこともないだろう。やったね!!

と、大はしゃぎしつつ、スペース・バーを押しもとの画面にもどすと、おやっ、島の南端に船のようなものがある（**写真⑪**）。これはいったいどういうことなんだろうと、考えていると、またもや頭に浮かんだのは、さきほどのバーテンの言葉、「水夫はブルー・タッセルを持っている」。ふーむ、これはいったいどういうことかと、とりあえず自分の装備をながめてみると、たしかにブルー・タッセル（青いえりまき）なるものがある。はてさて……と思案にくれつつも、ビーンと頭にヒラメキが。ひょっとするとこのブルー・タッセルを持っていると、船に乗

⑩

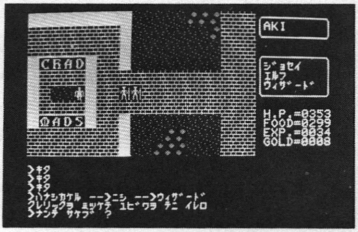


表5●アイテム活用リスト②（道具類）

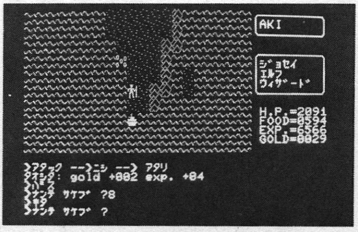
ワンドorスタッフ	魔法をかけるのに必要
ヘルム	魔法の地図をだす
ストレンジ・コイン	時間をとめる
トーチ	洞窟内の照明に使う
ツール	洞窟内のワナから逃れる
キー	扉の鍵を開ける。ただし使いきり

※これらのアイテムをもっともたくさん持っているのが盗賊。それゆえてっとりばやく集めるには、盗賊を集中的にやっつけるのがよい。たとえば、壁がなくすぐに逃げられそうな村に行き、出口付近にいる盗賊をやっつけてごらん。たしかにあまり手まどっていると、恐ろしい番人がやってくるが、早くやっつけられたらもうけもの。逃げてはまた村に入って、やっつけてと、これをくりかえせばいいのだ。

表6●バーテンの言葉

① ファイターは魔法のヘルムを持っている
② 水夫はブルータッセルを持っている
③ 飛行機をとばすにはブラス・バトンが必要
④ 飛行士はスカル・キーを使う
⑤ ガードは鍵を持っている
⑥ ウィザードはスタッフとワンドを持っている
⑦ アンクが宇宙を開く

⑪

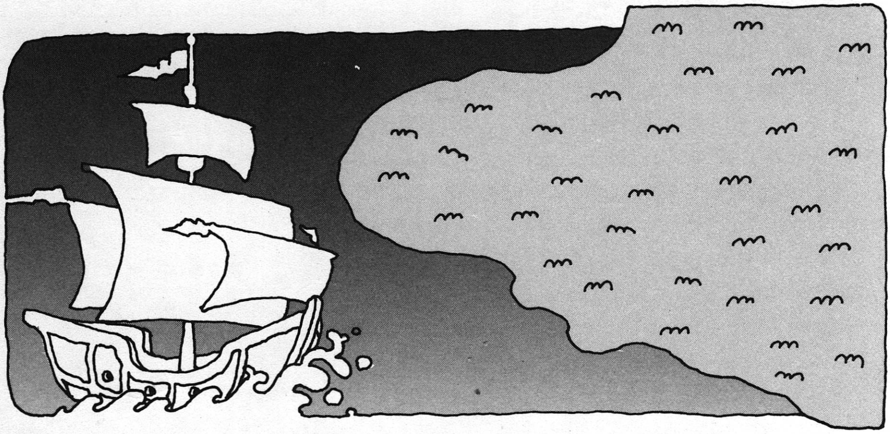


ることができるのかも!!

そーっと、船のそばにより、ヒョコッと上に乗りこんでしまう。バシッ、と攻撃されても無視。そのまま B)oard キーを押し、むりやり乗りこもうとする。バシッ、バシッとつづけさまに攻撃され、H.P.はがっくりと減ったけれど、無事船に乗りこむことはできた。

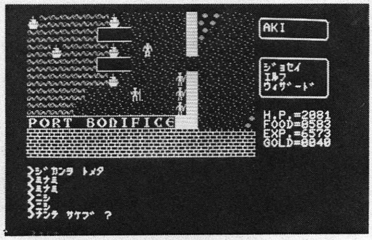
やったぜ、船はとってもかいてきだ。食糧は減らないし、強敵には大砲 F)ire キーで、吹きとばすこともできる(ただしこれではやっつけた敵からは、金やアイテムをとることができない)。なにより遠まわりしないと行けなかった場所に、すぐさま移動できるのがうれしい。

気持ちよく進んでいくと、すぐ目前には見慣れない島。V)iew コマンドでながめてみると、ちょうど太平洋の南のはて。すかさず上陸してみると、そこには立て札があり「1990 AD」と書いてある。ということは……えー、ここって現代のオーストラリア!?



1 ワンポイント・アドバイス●

船をもてない人のために



いつまでたっても船があらわれず、ヤキモキしているキミ。船はちゃんとキミの目の前にあるんだよ。たとえば先ほど登場した、1990年の街〝Port Bonifice〟。ここの街には港があって、ちゃんと船がつながっているのだ。この港に入るには鍵が必要だから、あのおそろしく強い番人を1人倒す必要があるけど、なにもせずじっとしているよりもまし。Let's Try。

飛行機を発見!! しかし、まずは属性値のアップから

船を見つけてからは、すべてが順調。かたっぱしから街、村をまわり、さまざまな情報を入手する(**表7**)。また街でみかけた占い師、賢者 (Seer, Oracle) にも、金をはらって話しを聞かせてもらった(**表8**)。そこで、これまでに集めた情報を分析すると、どうやら宇宙の惑星999にブラザー・アントスがいて、そこから指輪をもらってくればよいようだ。しかし、宇宙にでるにもロケットはないし、いやそれよりも問題なのは、属性値がはじめの設定値から、まったく変化していないということ。これを上げないと、いくら謎を解いたとしても、とうていミナクスにはたちうちできない。ここはさらなる戦闘をもとめ、またもや時間の扉をワープする。

着いた扉のすぐそばに、またもや見知らぬ船があったので、そくざに乗りこみ自分のものとする。これで6隻目。船ばかり増やしてもしかたないのになぁ……などと考えつつスイスイスイと船を進める。おやっ、なんだか

表8●占い師の言葉

①	アップル・ウィザードに入らないか!?
②	悪魔は恐ろしい
③	指輪を持っていれば追いはらえる
④	それがどこにあるかは言えない
⑤	ほかに方法は無い
⑥	水が流れている街で聞いた
⑦	名前も無い男がてがかりをもっている
⑧	彼に会えば教えてもらえる
⑨	何も聞かないでくれ

表7●街で見つけた情報

パンゲア時代		BC1423		1990AD	
Baradins Town	○その惑星は999に位置する ○それは惑星Xです ○クレリック・アントスは惑星にいる	城	○私の家族を見つけるには惑星を探索せよ ○クレリック・アントスにざんげせよ ○もう仕事は終わったか	Port Bonifice	○私の新しい乗り物に乗らないか? ○なぐってけってウソをつけ ○クレリックを見つけ指輪を手に入れる
		Le Jester	○ホテル・カリホルニアへ行け ○ナゾナゾの勝利者こそ真の勝利者	城	○王様に貢物をしろ ○リチウムは16セイキにある ○クレリックを見つけたか!?
		Towne Linda	○トラッシュをとりのぞけ ○切り倒せ!	San Antonio	○必要なものを持っている ○ホテル・カリホルニアへようこそ ○私は老人だよ

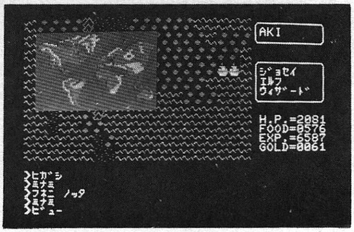
※街で情報を集めるときは、まずV)iewコマンドで地図を書くとよい。川、村、店などの間に、ポツポツと白い点が見えるでしょ!? これはそこにいる人間をあらわしている。地図を書くときはこれも忘れず印をつけておくこと。そして、人のいるあたりに行き、おもむろにT)alkコマンドをすればよいのだ。ところで街や村にいる人間には2種類のタイプがあることに、キミは気がついたかな。よーく、見てごらん。ほら、ヒョコヒョコ動きまわっている奴と、じっと位置を変えない奴がいるでしょ。動きまわってる奴っていうのは、ほとんどが大した情報をもってないんだけど、このじっとしてる奴には、貴重な情報をもってる奴が多い。先に書いた地図と照らしあわせ、場所を変えずにいた奴の言葉は、ちゃんとメモしておくこと。これがたいせつだよ!!

あんまり見たことがない地形がつづくぞ。すかさずV)iewキーを押し、まわりの地形を見てみると(**写真⑫**)、あっ、アメリカ大陸の南北が陸つづきになつていない。これはいままで見たことのない地形だ。念のためオーストラリアに行き、立て札の年代を調べると、2112年だって、なんと知らない間に未来に来ていたんだ。

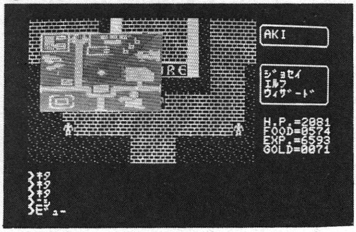
これはしめたもんだぞと、付近をどんどん探検してみる。努力のかいあって、ちょうどシベリアのあたりに小さな村を見つけることができた。さっそくE)nterで中に入る。村の名前は"Pirates Farbour"。ミナクスの破壊によってか、村の建て物のあちこちは崩れ、沼地と化してしまっている。それでもめげずにV) iewキーを押し、マップを見る(**写真⑬**)。ふーむ、どうやら街の中に港のようなものがある。おまけになにかの倉庫のようなものが2つもならんでいる。しかし、はたしてこれは何なのだろう? さっそく、北へ移動して、その倉庫らしきものを見てみよう。

おー、なんとそこには飛行機の山が。どうやら滑走路になっていたようだ。そーか、こんなところに飛行機が

⑫

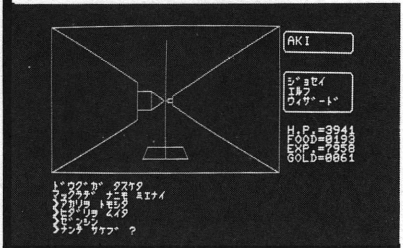


⑬



2 ワンポイント・アドバイス●

ダンジョンについて



本質をずばり申しあげよう、この『ウルティマII』の世界においては、はっきりいってダンジョンには入る必要ありません。どーだ、驚いたか! えっ、腹が立ってきたって!? いままで苦労して、ダンジョンをウロウロしてきたのに、何の役にも立たないものをどーして登場させるんだって!!

ふむふむ、分かる、その気持ち。でもちょっと聞かせてもらうけど、ダンジョンに入ってほんとうにムダだったと思う。中でいろんな物を捨ったりしなかった!? そーでしょ、じつはダンジョンの中にはゲーム攻略に絶対不可欠とは言えないけれど、かなり有効なものがたくさん落ちているのだ。金はもちろんのこと、街で買うとかなり値のはる武器や防具がゴロゴロ、おまけに中にいるモンスターも、たしかにてごわいけれど、持っている金の量は地上の比じゃなく多い。この『ウルティマII』、あるていどゲームが進んでしまうと、お金をためるためのアクションゲームになってしまう傾向がある。そんなアクションゲームにあきたキミには、このダンジョンがおあつらえむけというわけだ。ちなみに魔法使いや牧師キャラクターの魔法は、このダンジョンの中でしか使えない。うでためしのギャンブルだと思って、一度のぞいてみるのも悪くないのでは!?

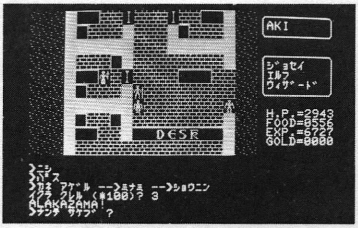
あり、滑走路まであったのか。ということはもう片方の倉庫には、ひょっとしたら……!?

すぐにでも、その飛行機を盗みたいところだけれど、入口には鍵がかかっているうえ、近くにはてごわいガードマンがいっぱい集まった詰め所がある。へたにうろついてると、怪しまれてなにをされるか分からない。よし、ここはひとまずひき返し、どこかから鍵を捜してくることにしよう。しかし、せっかくここまで来たのだから、ちょいと情報集めでもしようかと、滑走路の入口の前にいた、道化師に話しかけてみると「ホテルの従業員に金を渡せ」だって。うん!? ホテルといえばたしか1990ADにホテルがひとつあったけど……あっ、そーいえばどこかの街で、「ホテル・カリホルニアへ行ったか!?」と聞かれたことかあったっけ。どーやら、あそこの従業員がなにかを知ってるみたいだぞ!

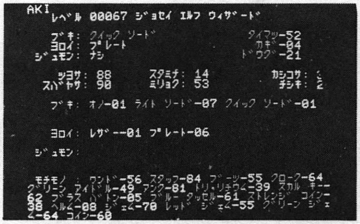
大忙ぎで街をでて、時間の扉をくぐり、1990ADの"San Antonio"へ。すぐにホテルに直行すると、カウンターのそばに男が1人。T)alkコマンドで話しかけると、「ようこそ、ホテル・カリホルニアへ」。そーだ、こいつがそのホテルの従業員だ。さっそく道化師にいわれたとおり、O)fferキーを押し金を与えると、従業員の答えは、「ALAKAZAMA!」(**写真⓮**)。どーいうことかよく分からず、何度も何度もこれをくりかえすが、たまにH.P.が増えてるだけで、劇的変化はなにもおこらない。そうこうするうちに、あり金すべてなくなってしまった。えー、これじゃサギじゃないかと、文句をいいながらも、なにげなくZ)tatusキーを押し属性値を見ると…(**写真⓯**)。

あっ、みんなアップしているぞ!! そのとおり! じつはこの従業員、かなり高レベルの魔法使いが姿を変えたもので、あたえられた金にあわせて、キャラクターの属性値をアップさせてくれるのだ。おかげでわれらがAKIちゃんの属性値は、〝強さ〞、〝すばやさ〞ともに80をこえる、戦士なみの強さをもつことになった。よーし、これだけ強くなれば、街のガードマンだって敵じゃない。奴らから鍵をうばって・飛行機を手に入れてやるぞ!!

⓮



⓯



いよいよ番兵との対決!! 魔法のアイテムを使うのだ

またもや、戦闘にあけくれては金をため、ホテル・カルホルニアに直行するという作業をしばらくつづけ(てっとりばやくダンジョンに入るのもいい)、属性値をどん

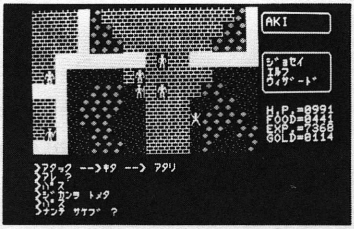
どん上げる。すべての属性がほとんどフルになりかけたら、おつぎはかの強敵番兵との対決だ。

まずはあらかじめ H.P.を上昇させておき、逃走路をすぐに確保できそうな、城壁のない村にでかけよう。なるべく出口に近いところにいる番兵に向かい、とりあえず気を静めるために話しかけてみるのもいい。「税金払え」なんていわれて、ムッとしたらおもむろに A)ttack キーを押し、いざ戦闘開始だ。このときいちばん注意しないといけないのは、まわりの人間の反応だ。ふつう村や街で盗難や殺人がおこなわれた場合、その犯人にたいするしうちはかなり冷たい。犯行後もそのあたりをウロウロしていると、いつの間にかかけつけたヤジ馬にリンチにあう。犯行後はすみやかに退去しよう（彼らは極端に記

憶力が悪い。一度村から出てしまえば、直後にまたまいもどっても、なんの罪も問われない)。でも犯行に手間どってしまい、まだ番兵を倒さないうちから、ほかの村人に詰めよられたらどうしよう!? ご心配なく。そんなときは魔法のアイテムの力に頼ろう。ちょっと Z)tatus キーを押しアイテムの表をながめてごらん。そこに「ストレンジ・コイン」というのがないかな? それがあればOK。すぐさま N)egate キーを押してごらん。まわりの人間の動きがストップしたでしょう。じつはこのコインには、自分以外のまわりの人間の時間を止めるという不思議な力がそなわっているのだ。うまく使いこなして、逃亡などに役立てよう。

そのほか、たまに番兵の中には異常に耐久力のある奴がいて、いくら攻撃をしかけても当たらないのもいる。だいたい5回ぐらいしかけて、一度も当たらない奴だったら、このタイプの番兵とあきらめ、ほかの奴を捜したほうがいいだろう(**写真⑯**)。

われらが勇者 AKI ちゃんも、さんざん苦労したあげくに、やっと番兵を倒すことができた。さて、ではそろそろ飛行場へと向かうとしようか。

⑯


ロケットに乗りこみ、アントスを捜しに宇宙へ出発!!

ふたたびれいの"Pirates Farbour"の街を訪れて、じっと息をひそめつつ、飛行場のすぐそばへ行く。うわー、あいかわらず詰め所には番兵がウジャウジャいるなあ(**写真⑰**)。よし、念のために先に N)egate キーを押しておこう。魔力が効いたのか番兵たちの動きがとまる。ではさっそく作戦開始。まずは飛行場の扉の前に行き、ドア番をしている道化師君に A)ttack をして消えてもらう。扉の前に着いたら、U)nlock キーを押し鍵をはずし、飛行場の中に侵入しよう。きっとこのころになったら、魔力もとけて、番兵たちも動きはじめるはず。でもけっしてあせってはいけない。そのまま飛行機の上に重なったら、B)oard キーを押し乗りこもう。あとは、L)aunch キーを押せばみごと、キミの体は爆音とともに空中へ。ただし、このとき、スカル・キーとブラス・バトンがないと、飛行機は動かないので注意! (**表9**を参照)

テンキー操作でゆったりと、街中を観覧してまわる。おやおや、あわてた番兵が、ヒョコヒョコこちらを追いかけてくるぞ。ははは、とどくものならここまでおい

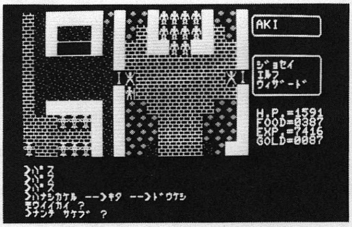
⑰


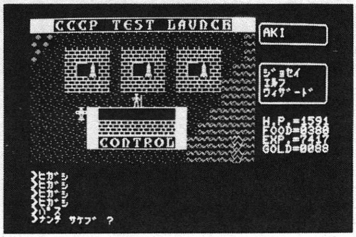
表9●アイテム活用リスト③(乗り物)

ブルー・タッセル	船に乗るのに必要
スカル・キー	飛行機に乗るのに必要
ブラス・バトン	飛行機を飛ばすのに必要
トリ・リチウム	ロケットを飛ばすのに必要
アンク	宇宙にでるのに必要

※このほか、宇宙にでるには宇宙服としてパワード・スーツが必要。このように、馬以外の乗り物を利用するには、各アイテムが必要なので、行動をおこすまえにチェックしよう。

で！ と、あたりを見まわしていたのだが……
あっ、あれはロケットじゃないか!! そう、やっぱりはじめの予想どおり。飛行場の反対にある倉庫らしき広場は、ロケットの打ちあげ基地だったのだ。なんとそこには立派なロケットが3台もならんでいた。すぐさま飛行機をそばに着陸させ、しげしげとロケットをながめてみる(**写真⑱**)。うーむ。これに乗り宇宙にとびだせば、あの待望のクレリック・アントスに会えるのか。と、しばし感動の涙に胸をふるわせそうになるが、いやいやこんなことをしているときではない。この地球上のあちこちで、私の助けを待ち、泣き叫んでいる人がいるのだ。さっそく宇宙へ旅立って、アントスを捜しだしてやる。行くぞ、アントス、待ってろよ。3、2、1、0、ドカーン!!

⑱



3
ワンポイント・アドバイス●

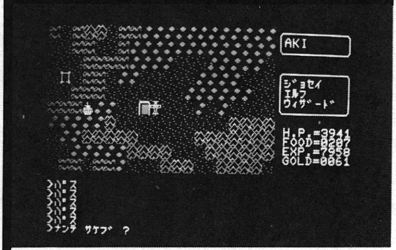
飛行機の利用法

うまく飛行機を手に入れることができたら、街の外に飛びだしてみるのもおもしろいよ。ブーンという爆音とともに、モニター上には色とりどりの地面の景色が映る。そのままテンキー上の指をはずしてごらん。えんえんと流れるその画面の絵は、そのまま環境ビデオとしても十分通用する美しさなんだから。

でもきれいだといって喜こんでばかりいてはいけない。ゲーム上でこの飛行機をうまく利用する方法をきちんと考えないとね。船などに比べてこの飛行機の便利なところは、なんといっても、着陸後そのまま地上を移動できること。テンキー操作だけで、さながら歩いているように、地上を動きまわることかできるのだ（ただし平原の上だけだけど)。えっ、それのどこが便利なんだって？ まだ分からないかな。平地を移動しながら、たとえばそこにタイムドアがあると、その中に入ることもでき、時空をワープすることができるんだよ（写真)。どーだ驚いたか！ つまり、時間と空間をすべてこえたレベルで、海や山も、ものともしない足を、キミは持ったことになるんだよ。いままでみたいに、船を乗り捨てる位地を考えたりせず、自由にどこへでも移動できるなんて、とってもステキだと思わない？

ただし、飛行機で1度飛行すると、プラスバトンが1つ消費されることは、忘れずに覚えておいてね。帰る手段のまるでない無人島の上で、立ち往生てなことにもなりかねないから。

なお飛行機は〝Pirates Farbour〞のほか、れいのホテル・カリホルニアのあった〝San Antonio〞にもある。うまく利用してね!!



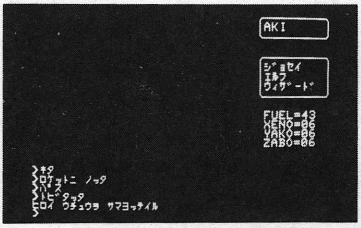
惑星Xに着陸!! いよいよアントスと……しかし……

はてさて困ったものだ。いきおいこんで宇宙に飛びだしてきたのはいいが(**写真⑲**)、どこへ行けばいいのかまったく分からない。宇宙での移動はH)yperspaceコマンドを押し、X、Y、Zの3次元の各軸に1から9までの座標を指定すればよいのだが、ざっと数えても729（$=9^3$）通りの星域がある。水星、土星といったマニュアルに書いてある地域にも行ってみたが、何の手がかりも得られない。うーん、ほんとうに困ったもんだ。と、しばし考えていると、ふと思いだしたのがパンゲア時代の村にいた人々の話。「クレリック・アントスはXに住んでいる」、「それは惑星Xです」、「その惑星は999にある」。そーか、アントスは座標軸9、9、9にある、惑星Xにいるのでは……。思ったとおり、H)yperspaceで移動した座標軸には、〝X〟という名の惑星が存在した。さっそく着陸してマップを見る(**写真⑳**)。どうやら北西の方に建て物のようなものがあるぞ。よし、ここから探索してみるか!

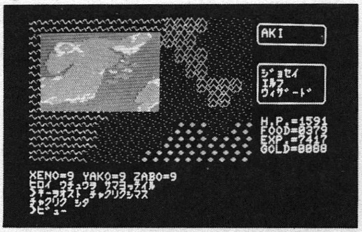
城壁には"Gzys Place"と書かれてあった。入口にはいかつい体の番兵もいる。ふーむ、このあたりは地球といっしょなんだなぁ…。などと変なことに感心しながらどんどん北に進んでみた。中央部の噴水をぬけ、さらに北に進むと、そこには大きな王座があり、二人の人間が座っていた。どうやら片方が王さまで、もう片方は王女さまのようだ。さっそくこの王女さまのほうにT)alkキーを押し、話しかけてみると、「クレリック・アントスがあなたを待っている」という返事(**写真㉑**)。やった、やっぱりここでよかったんだな!

とりあえず、王座の後ろにあるドアの鍵を開け、壁づたいにどんどん進んでいく。とちゅう沼地みたいなものがあり、おかしな道化師がゆくてを邪魔してたりもしたが、えーい、そんなもの、ものともせんわ!! A)ttackキーを押し、吹きとばす。そしてその行きついた先には、ジャーン、待望のチャペル（寺院）があったのだ。中にいる牧師にかたっぱしから話しかけていき、とうとう最後の一人から、「あなたは祝福をうけた。もどってリングを得よ」だって。わーい、リングだ。こいつがクレリック・アントスだ～(**写真㉒**)!! んっ!? 待てよ、待てよ。もどってリングを得るということは、この人、リングを持っていないってこと……!?

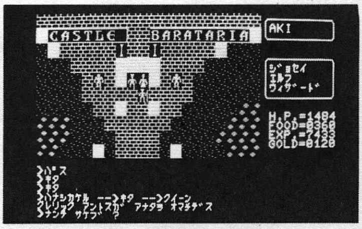
⑲



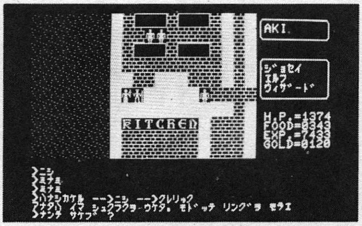
⑳



㉑



㉒



このゲーム最大の謎、リングとはいったいなにか!?

はたして、いったいこの謎のリングとは、誰が持っているのだろうか!? プレイヤー諸君、これぞこの『ウルティマII』の最大の謎なのだ。よーく、胸に手をあてて、じっと考えてみてごらん。どこかでそのリングについての、伝説を聞いたことはなかったか!?

そー、そのとおり。もう思いだしたよね。村で聞いた占い師の言葉を(**表8参照**)。「……水が流れている街で聞いた。名前もない男がてがかりをもっている…」。この『ウルティマII』に登場した街で、水が流れていたところは、2112年の"Pirates Farbour"、1990年の"Port Bonifice" "San Antonio"。その3つの街の中で、名前のない男とはいったいだれ!?

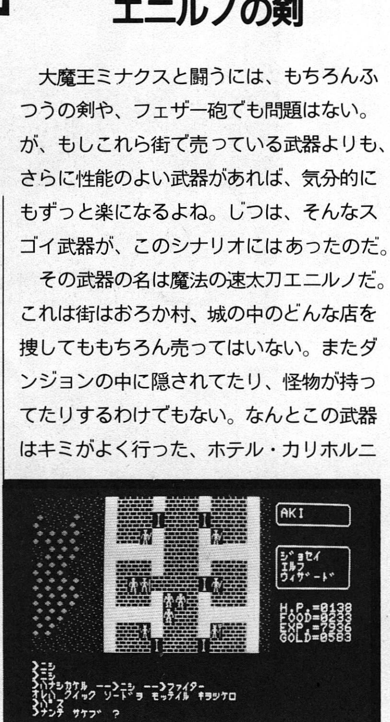
占い師の言葉にピーンときた勇者AKIちゃんは、すぐ

4 ワンポイント・アドバイス●

エニルノの剣

大魔王ミナクスと闘うには、もちろんふつうの剣や、フェザー砲でも問題はない。が、もしこれら街で売っている武器よりも、さらに性能のよい武器があれば、気分的にもずっと楽になるよね。じつは、そんなスゴイ武器が、このシナリオにはあったのだ。

その武器の名は魔法の速太刀エニルノだ。これは街はおろか村、城の中のどんな店を捜してももちろん売ってはいない。またダンジョンの中に隠されてたり、怪物が持ってたりするわけでもない。なんとこの武器はキミがよく行った、ホテル・カリホルニアのある街にいる、ある人物が隠し持っていたのだ。

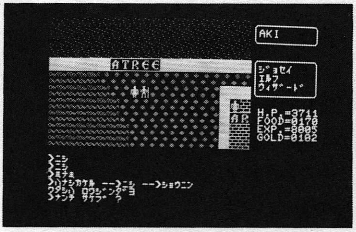


"San Antonio"には、街にしてはめずらしく、牢屋が設けられているのを覚えているかな。牢屋に入れられた悪人たちのほとんどは、こちらのキャラクターの動きにつれて、ヒョコヒョコ動きまわるんだけど、1人だけ腰に手をおき、じっとふんばっている戦士がいる。こいつがその速太刃の持ち主だ。T)alkコマンドで話しかけると「私はクイック・スウォードを持っている」という。クイック・スウォードとは、速太刀エニルノの別名だ。ちゃんとその所在を確かめたらO)fferキーを押し金をわたそう。それもケチケチしないで、ドバッとね。きっと彼は、すばらしい武器エニルノを、キミにわたしてくれるだろう。

ところでこの"San Antonio"には、「私はいいものを持っているよ」なんていう、サギ師まがいの男がいる(ほら、池のあたりにいる奴だよ)。まちがっても、こんな奴には、金をわたしたりしないよーにね!

にあのホテル・カリホルニアのある“San Antonio”に直行だ。入口からずっと北に進み、防具屋の裏庭（鍵を2つも開けないといけないなんて、いま思えば怪しかったんだよね！）にいる、一人の商人に話しかける。かえってくる答えは「私は老人だよ」。そーだ。あなたは、ただの老人。名前もないただの老人なのだ。すかさずホテル・カリホルニアの要領で、O)ffer コマンドを押し、金をやると、画面下には「リングはあなたのものだ」というメッセージ(**写真㉓**)。フッフッフッ……。そーか、そういうことだったのか。

㉓



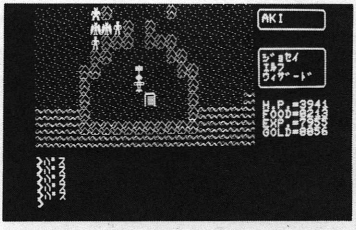
宿敵ミナクスとの決戦だ!! エニルノでたたき切れ！

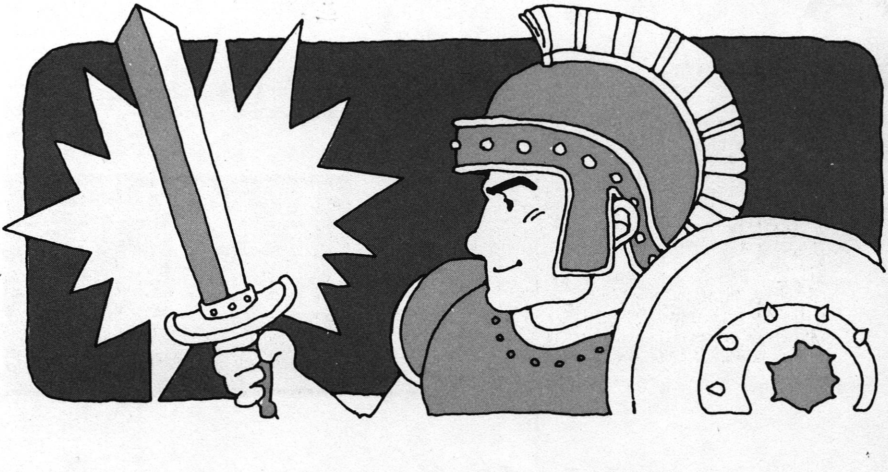
リングは持った。武器防具もそろえた。属性値も最大限にまでアップした。もう思い残すこと……じゃなかった、足りないものはなにもない。さあ、あとは宿敵ミナクスとの決戦あるのみだ!!　と武者ぶるいをする。

調べられるところはすべて調べつくした。あと残っているのは、怪物どもがゴチャマンといる南極大陸（**写真㉔**)だけだ。V)iew キーを押しマップを見ると、その中央あたりに、まわりを堀で囲われた建て物のようなのが見える。おそらく奴はそこに城でもかまえ、AKI ちゃんの来るのをいまや遅しと待っているのだろう。そうはいかんぞ!!

まずは怪物の群れの対策として、街で飛行機をひとつチャーターした。飛行機に乗ったまま陸をテクテクと進む。時間の扉を通りぬけ、ビューンという音とともに、南極大陸へワープ。群れる怪物どもを尻目に、いっきょ

㉔





に中央部までひとっとび。予想どおり、そこには無気味なミナクス城がそびえていた(**写真㉕**)。城のすぐそばに飛行機をとめ、ここで深呼吸をひとつ。いよいよ敵の本拠地に入った。

城の入口には、まるで虹のようにきらめくバリアが、はられてあった(**写真㉖**)。いったいこれは何なのだろうか、としばし思案するも、考えこんでいてもしかたがないと、そのまま直進する。(あとで調べたところによると、リングなしでここを通ろうとすると、ひどいダメージをあたえられるとか…)。

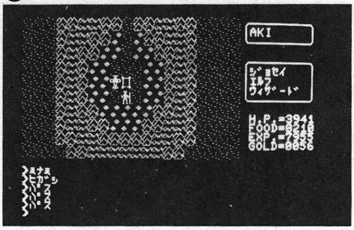
門番のデビルの横を通りぬけ、どんどん先に進み、あたりを見まわしてみる。そこには整然とならぶデビル、デーモン、バルロンなどのおそろしい数の悪魔軍団がいた。ま、まずい。こんなのにやられたら、ひとたまりもない。とりあえずV)iewキーでまわりの様子を見よう(**写真㉗**)。

城は四角に区切られており、あちこちに軍団の待機所のようなものがあった。四隅には、なにやら特別室のようなものが設けられており、とくに北東と南西の室には王座のようなものが見える。よし、きっとこの王座の部屋こそミナクスの根城にちがいない、と決めまずは北東の部屋へと進路をとる。とちゅうで、デビルやデーモンなどの巡回とあやうく遭遇しそうになりながらもN)egateキーで時間をとめ、すきを見て横をすりぬける。

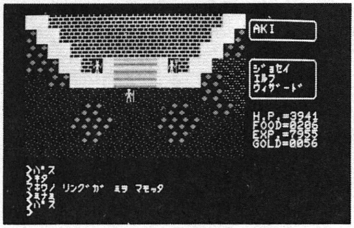
ちょこまか動きまわり、相手をまきながら、やっとたどりついたのは目的の部屋。思ったとおり入口には虹のバリアがはられてある。うん、やっぱりここは大切な部屋なのにちがいないと一歩ずつ近づく。バリアの向こうにはバルロンが2匹、こちらをにらみつけてとおせんぼをしている。が、ここまできたら後にはひけぬと、2対1の戦闘にもめげずに相手をやっつける。さあいよいよ王座をおがませてもらうかと、じりじりと近づくと、急にバシッとマジック・ミサイルが飛んできた。見ると王座には、いままで見たこともないようなキャラクターが、両手をひろげて仁王立ちをしている。出たぞー、ミナクスだー(**写真㉘**)!!

さらにじりじり近づき、自慢のエニルノで切りつける。バシッ、という音とともに、太刀はたしかに当たったのだが、ビョーンという音とともにミナクスは、いずこともなく消えてしまった。はて、あいつはどこへいったのだろうと、V)iewコマンドでもう一度マップを見ると…。

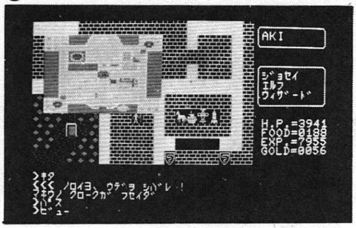
㉕



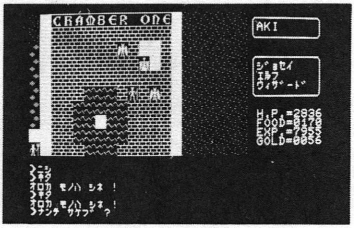
㉖



㉗



㉘



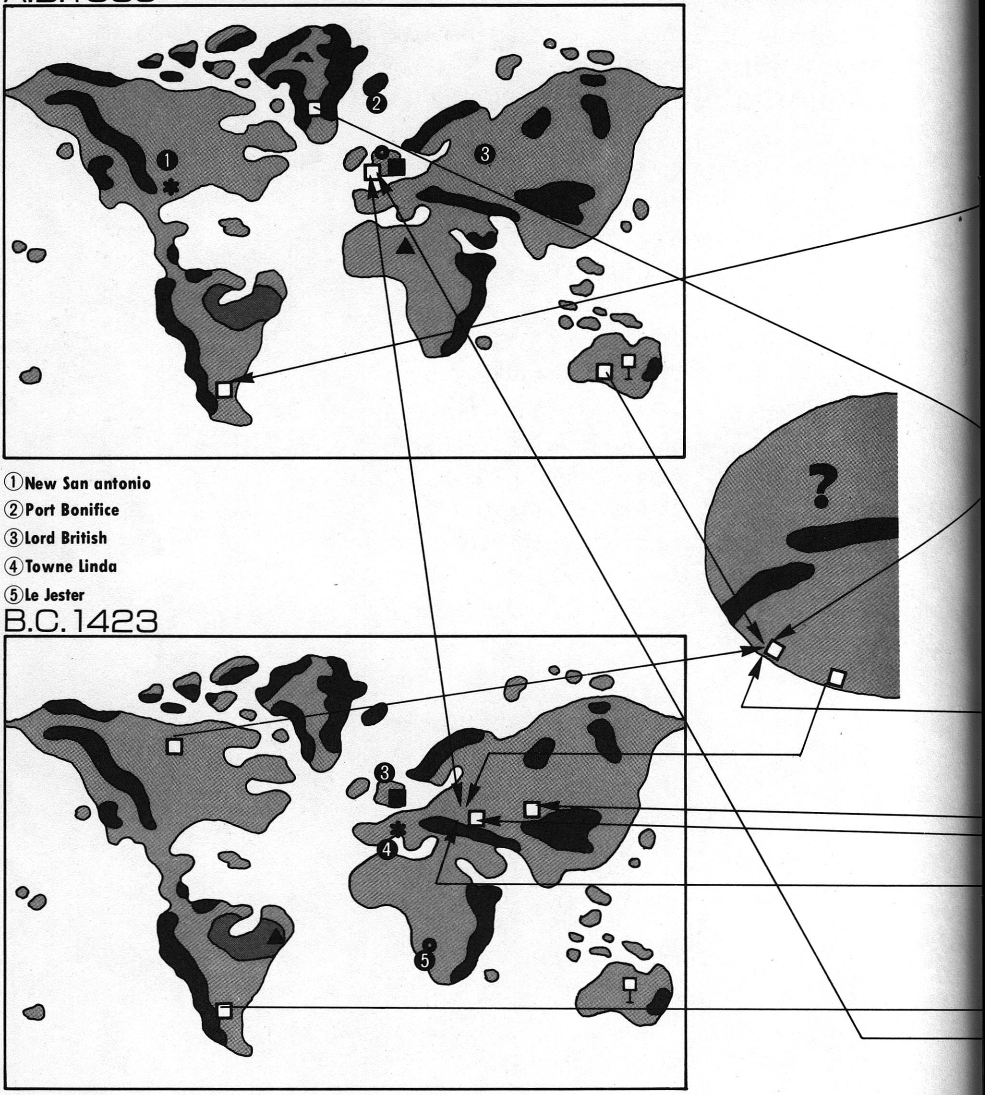
いたいた。なんとミナクスは、この部屋からちょうど正反対の南西の王座にワープしていたのだ。えーい、いまいましい奴め。地獄の底まで追っかけてやると、王座の部屋から出ようとしたが、なんとそこにはミナクスの親衛隊が、手ぐすねをひいて待っていたのだ。

城の親衛隊員は、地上にいた悪魔たちよりずっと強かった。しかし、こちらにも意地とメンツがある。ひるまず1匹を狙いうち、突破口を切り開き、時間をとめつつ前進する。しかし、たどりついたのは、反対側の部屋の王座。さっきと同じ要領で、またもやエニルノで切りつけたが、ふたたびミナクスは北東の王座へ。ふー、いったいどーなってんだ。

数度の攻撃にもかかわらず、ミナクスは少しも弱まった気配がない。なのにこちらはもうボロボロ。H.P.もあとわずかになり、時間をとめるストレンジ・コインも、とうとう底をついてしまった。この一撃でやっつけなければ、もうオシマイだ。神さま、力をかして下さい。と、すべての思いをこめ、太刀を振りおろす。またもやビョーンと音がするかと思いきや、なんと画面下には、「ミナクスは死んだ」のメッセージ。ついにミナクスを倒したのだ。やったぜ。奴をやっつけたぞ!!　これで地球に平和はもどったんだ!!

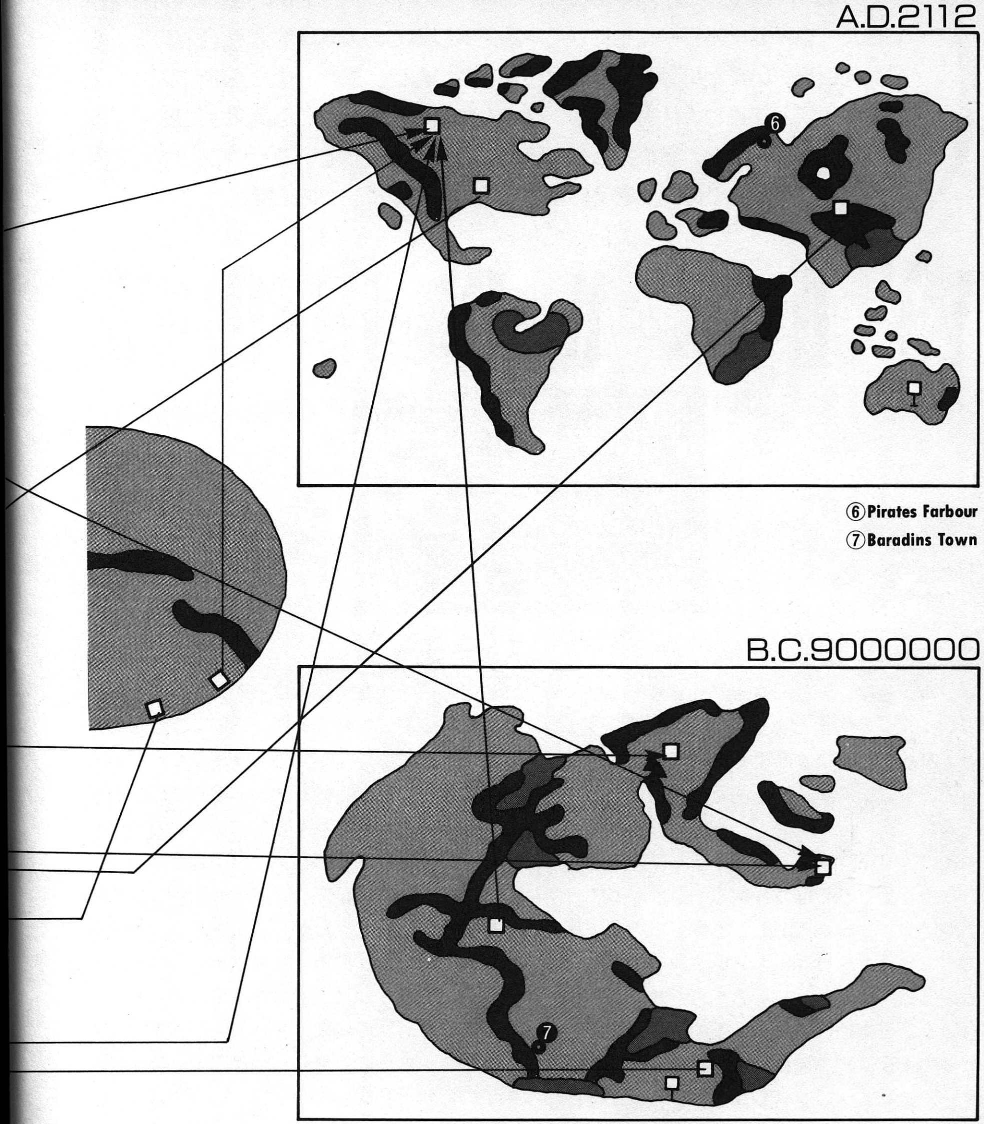
ULTIMA II MAP

A.D.1990



これが『ウルティマII』の４時代(と南極)のマップ。超古代ではひとつにつながっていた大陸が、たび重さなる地殻変動でいくつにも分裂し、紀元前後ではほぼ現在の状態になっているね。これって、かなり科学的な分析にもとづいて作られてるんだってさ。ほんでもって、最後のAD2112は、大混乱が起きた後ということで、さらに

■………城
▲………塔
✱………町
◉………村
⌒………ダンジョン
⍡………立て札
□………タイムドア



大陸が分断されている。アジアとアフリカ、南北のアメリカは間に海ができてるね。ヨーロッパなんかほとんど現在の形を残していない。へえー、スゴイネー！　なんて感動している場合ではない。つまりこの時代に来たキャラクターは、船がないと身動きがとれないのだ。ミナクスの悪賢さを、再認識したでしょ。

『ウルティマ』と同様、日本のロールプレイング・ファンを待たせつづけてきた『ウィザードリー』。とにかく本場アメリカでの人気は絶大で、81年の発売以来、いまだにランキングから落ちていない。また、全米各地にファンクラブがあることは有名だが、ゲーム内容のけたはずれな奥深さに魅せられた精神科医が、登校拒否症の子どもの治療に使っているという、ウソのようなほんとうの話もある。まさにロールプレイングの王様だ。

WIZARDRY
ウィザードリー

ゲームの特徴

『ウルティマ』シリーズを屋外冒険型のロールプレイングの代表とするならば、この『ウィザードリー』は、いく層にもつらなる迷宮を冒険していく、いわゆる地下迷宮探索型の典型的ゲームだ。

えっ、地下迷宮なら『ウルティマ』にもあったから、そっちのほうが得じゃないかって!?　いやいや、ゲームのおもしろさってのは、舞台の広さとはかならずしも比例しない。どちらかというと『ウルティマ』の迷宮がたんなる迷路ゲームだったのにたいし、この『ウィザードリー』の迷宮は、各所に配置されたワナ、モンスター、宝箱、メッセージなど、さまざまなしかけがほどこされており、プレイヤーにとっては、無限の空間にさえ感じられるのだ。

くわえてなによりの魅力は、6人に増えたパーティ構成。こいつは戦士で、あいつは魔術師というぐあいに、チームワークを活かしての戦闘、探索は、キャラクター作りの楽しみをさらに倍にしてくれる。

ストーリー

史上最悪の大魔術師、ワードナが、領主トウレボー卿のおつむが少々弱いのにつけこんで、宝物殿の奥に隠してあった財宝をごっそり盗みだしてしまった。こりゃあ、お国の一大事とばかりに、家臣一同が額を寄せあい、どうしたものかと相談した。その結果、国中におふれをだし、勇者を6人選びだし、ワードナ討伐隊を編成することにした。しかし、魔術師ワードナも負けてはいない。おまえたちがそのつもりなら、こっちにも考えがあるとばかりに、城の地下深くにあった迷宮の奥に、すべての財宝を隠してしまった。さらに自分もその迷宮内に陣どり、手下の怪物どもを迷宮中に解き放ってしまったのだ。

む一、憎ったらしいワードナめ、まっていろよ！　ということであなたの登場。精鋭6人の勇者たちを選びだし、迷宮の奥にいるワードナを倒してほしい。そして奴の力の根源である、魔法のお札を奪うのだ。行け、勇者たちよ平和のために!!

攻・略・法・徹・底・解・析

まずはキャラ作りから始めよう

ゲームを始めるまえに、そのゲーム中を冒険するキャラクターを作ることが、ロールプレイングの大鉄則。この『ウィザードリー』の世界では、キャラクターは〝トレーニング・グラウンド〟という、街のはずれにある訓練場でつくることになっている。まずは初期画面（**写真❶**）から街のはずれ（The Edge of Town）を選び、トレーニング・グラウンドに行ってみることにしよう。

トレーニング・グラウンドでキャラクターを作る方法はとても簡単。画面に表示される質問事項を順に答えていくだけでよい。いちばん最初に聞かれるのは、キャラクターの名前（**写真❷**）だ。たとえばゲームへの感情移入の度合をもりあげるため、親友の名前をいただき〝HAM〟と入力する。と、その名前がすでに使われていないかどうかがチェックされ、なければこの名前を登録するのかが問われる。もちろんYesと入力する。

名前を入力し終わると、こんどは具体的な性格決めのモード（**写真❸**）となる。ここで最初に問われるのがパスワード。これはほかのプレイヤーに、かってにキャラクターを使わせないための機能だ。友人の中に勝手に部屋に上がりこんで、ディスケットをいじくりまわすような奴がいる人には便利だろうが、ふつうは面倒くさいのでリターン・キーをそのまま押し、無設定とする。

つづいて問われるのが種族と同盟。種族はドワーフ、エルフ、ホビット、ノーム、人間の5種類から選び（**表1**）、同盟はGood、Neutral、Evilの3種類から選び出す(資料編参照)。このときGoodとEvilは、職業によって

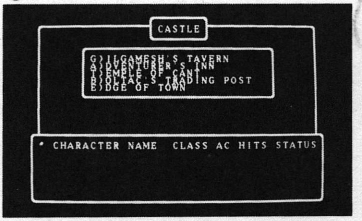
表1●種族リスト

ドワーフ	体力、生命力にたけ信心深い
エルフ	知力にたけ信心深い
ノーム	全体的にまとまり、高い能力をもつ
ホビット	体力、生命力は低いが、機敏で強運
人間	全体に低く、信心深さに欠ける

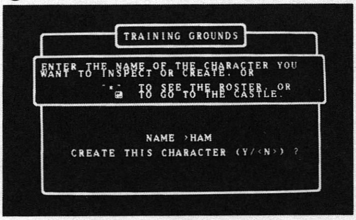
※各種族は基本となる性格（属性値）をもっている。職業を変更する（クラス・チェンジ）ときのことも考え、選択すること。

表を見ても分かるように、ドワーフは戦士、エルフは魔術師と僧侶、ホビットは盗賊に向いており、ノームは優等キャラクターを作るのに適しているといえよう。

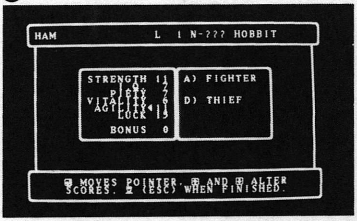
❶



❷



❸



はあてはまらないものもある(**表2**)。また、Good と Evil のキャラクターは一緒にパーティを組めないことを念頭においておくように。たとえばここでは、Nautral のホビットを選んでみることにしよう。

以上４つを決めおえると、下にははじめに決めたホビットの基本属性値（**表３**）が順に、５、７、７、６、10、15と表示された。さらに、その上にボーナスポイントとして９と表示された。以後はこのボーナスポイントを各属性値にふりわけていくことにより、キャラクターの性格決定をする。たとえば戦士にしたいなら体力を11以上に、魔術師ならば知力を11以上にという具合に設定する(**表４、５**)。ここでは機敏さに＋７、運に＋２で両方をともに17にする。すると画面左に〝Thief〟と表示された。このように、属性値を決定した段階で、そのキャラクターが条件を満たしている職業が表示されるのだ(場合によると、複数表示されることもある)。

表示された職種の中から、希望のものを１つ選べば、キャラクター作りは終了。というわけで、まず記念すべき第１号キャラクター〝HAM〟君は、Neutralの同盟に属するホビットで、職種は盗賊に決まったのだ。

表２●職業と同盟の関係

	Good	Neutral	Evil
戦士 (Fighter)	○	○	○
魔術士 (Mage)	○	○	○
僧侶 (Priest)	○	×	○
盗賊 (Thief)	×	○	○
僧正 (Bishop)	○	×	○
侍 (Samurai)	○	○	×
君主 (Load)	○	×	×
忍者 (Ninja)	×	×	○

※職業によって、属する同盟が限定されるものもある。あらかじめキャラクター作りの段階からチェックしておくとよい。

表３●属性値リスト

キャラクターの性格を決定づける属性は、以下の６つがある。

体力	敵を攻撃する力
知力	魔術師の呪文を成功させる力
信心深さ	僧侶の呪文を成功させる力
生命力	傷に耐え、生き残る力
機敏さ	攻撃に移る　さ。ワナを見ぬく力
運	運の強さ

表４●職業リスト

基本キャラクター	初期段階で作りやすく、かつあやつりやすいキャラクター。基礎となるのは以下４タイプ。	
	戦士	格闘が得意で、すべての武具をあやつる
	魔術師	おもに敵を殺傷する呪文を使う
	僧侶	おもに味方を救助する呪文を使う
	盗賊	しかけられたワナをはずす
優等キャラクター	資格が厳しいので、基本キャラクターを成長させてつくることが多い。	
	僧正	魔術師と僧侶の両方の呪文を使う。確認の能力ももつ
	侍	魔術師の呪文を使う戦士
	君主	僧侶の呪文を使う戦士
	忍者	武具をもたず敵を倒し、修業でA.C.を下げる。窮極の戦士

表５●キャラクター作りのための必要条件

	戦士	魔術師	僧侶	盗賊	僧正	侍	君主	忍者
体力	11					15	15	17
知力		11			12	11	12	17
信心度			11		12	10	12	17
生命力						14	15	17
機敏さ				11		10	14	17
運							15	17

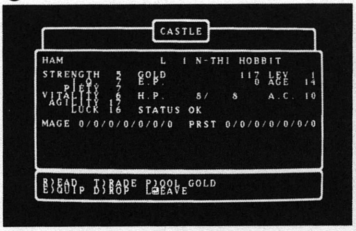
あるキャラクターを作るためには、表に示す必要条件を満たさないとダメ。この表を見ても分かるように、ゲームの初期段階において作れるキャラクターは、基本キャラクター４種と僧正くらいのものだろう。ただし、たまにボーナスポイントが20をこえるものが出たときなど、先に選んでおいた種族によっては侍を作れる可能性もある。(たとえば、ノーム、ドワーフ、エルフの種族を選んであったときに、ボーナスポイントが18以上でた場合など)。

パーティを組み冒険の準備

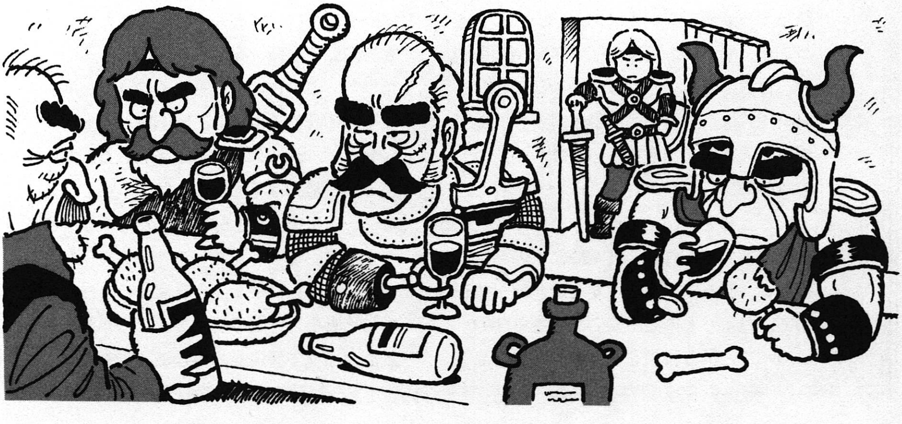
同じような要領で、とりあえずキャラクターを幾人かに作ったら（最高20名まで登録できる）、さっそくパーティを組んでみることにしよう。パーテイ編成は勇者の集まる居酒屋で行なうのが適当だ。ギルガメッシュの酒場をのぞいて見ることにしよう。

酒場のモードを選んだら、A)dd キーを押し、つぎつぎにさきほど作ったキャラクターをよびだしてみる。適当に６人を選びだし、それぞれのキャラクターの状態をながめてみる（**写真❹**）。体力、年齢、呪文、所持金などの各項目をチェックしつつ、有能そうなキャラクターばかりを６人選べば、おつぎは装備の点検だ。さまざまな武具を売る〝ボルタック商店〟へ行ってみることにしよう。

❹



ほとんどのロールプレイングゲームは、職業によって使える武具に差がある。ルールが採用されているのは、基礎編でもう習ったはず。この『ウィザードリー』においてもそれはおなじ。戦士だとほとんどの武具が使えるのに魔術師は杖や短剣、法衣しか装備できない。それゆえ、ボルタックにおける装備は、金をあまり使いそうにない魔術師からはじめ、あまった金をほかにまわし、最後に戦士でドンと買いこむようにするとよい。といっても、最初はどうあがいても、ヨロイなら胸あてぐらいしか買えないはず。まあ、あせることはない。迷宮で倒した怪物から金をまきあげ、コツコツためるのも、ある意味においてロールプレイングのだいご味である、成長と呼んでもおかしくはないのだから。



1

ワンポイント・アドバイス●

パーティ編成のために

パーティ編成をするとき、初心者ほどバリエーションに富んだ職業のキャラクターを選びたがる。とくに、初期設定の段階で〝侍〟などの優良(エリート)キャラクターをもとうものなら、そのキャラクターを生涯たいせつなチームリーダーとして、ほかのキャラクターより重視してしまう傾向がある。しかし、かえってそれは逆効果。複雑すぎるキャラクターのあつかいをもてあまし、個々の個性を殺してしまうのがおちだ。最初はやはりあつかいやすい基本のキャラクターばかりの構成で、ゲーム自体に慣れるほうが、得策だろう。

初心者にとって、もっとも基本的かつ有効なパーティ編成は、6人パーティの前3人を戦士2名と僧侶でかため、その後ろを盗賊、つづいて魔術師2名をならべるというパターンだ。こうすればゲームのもっとも基礎である格闘、魔法、ワナはずしを、ムラなく覚えることができる。できれば僧侶以外の同盟をNeutralにしておけば、なおよい。

このパーティをあるていどまで育てたら(いちおうレベル5をメドとする)、前から3番目の僧侶を、格闘の前線からはずすように配慮しよう。階が下ればそれだけ恐ろし

マッピング・テクニック入門

『ウィザードリー』の地下迷宮は、すべて20×20の正方形になっている。とくに地下1階への入口は、都合よく西南のスミからはじまっている。それゆえ、マッピングをするときは、この入口を起点座標〔N(北)0、E(東)0〕として、だんだん北東へとひろがる要領でかいていくといい。もし迷ったら、魔術師の呪文の〝DUMAPIC〟を使い、位置の確認をすればよい。この〝DUMAPIC〟は、自分のいまいる場所を、地下1階の入口を起点座標とし、Nへいくつ、Eへいくつ、D(下)へいくついった所にいて、どっちを向いているのかという形式で正確に教えてくれる。とくに、下の階に降りると、回る床、ワープする扉が続出するので、ちょっとでも不安になったら〝DUMAPIC〟という習慣をつけるようにしよう。

マッピングに必要なのはグラフ用紙と定規と鉛筆。このほか、注意する所にチェックするため赤と青の色鉛筆があってもいい。まずグラフ用紙に左下スミから北と東に0～19の座標をふっておこう。そしてその〔N0, E0〕の地点が地下1階への入口。階段のマークでもつけておくとよい。あとは1歩ずつ進むごとに、壁と扉をかきこんでいくだけだ。このさい、注意するのは隠し扉。魔術師の呪文の中には、〝MILWA〟、〝LOMILWA〟といった、隠し扉を見破る呪文もあるが、最初はそんなものはいっさい使えない。とりあえず、分かるところだけかきすすんでいこう。ただしこの隠し扉、なにかのひょうしにチラッと見えることがある。もしそれらしきものを見つけたら、たとえ正面から見て壁に見えるところでも、かま

い怪物も登場する。キャラクターのH.P.がいくら高くても、一撃で大きなダメージをくわされることもよくある。そんなときに頼りになるのは、僧侶の呪文だ。僧侶の身の安全を考えるだけでなく、戦闘中にでも格闘陣の戦力を低下させることなく、僧侶の援護の呪文が使えるというメリットもある。成長のはやい盗賊を侍にクラス・チェンジし、僧侶との順番を入れかえる。もしくは、現在の僧侶を戦士にクラスチェジし、あらたに魔法使いと交換に僧侶（もしくは僧正）を入れるなどの工夫をしてみよう。

将来的には、前３人を、Goodの場合は戦士、君主、侍、Evil の場合は忍者（僧侶からクラスチェンジしたもののほうが望ましい）、戦士、侍とし、後ろ３名を盗賊、僧侶（もしくは僧正）、魔術師とするようになると頼もしい。

ここでポイントとなるのは盗賊の役割。盗賊というのはワナはずしのためには絶対必要だが、戦闘にはほとんど役に立たない。パーティ編成のとき、かなり悩んでしまうプレイヤーも多いはず。そこでこの盗賊を魔法を使えるキャラクターにしてしまうというのはどうだろうか？　具体的にいうと、魔術師や僧侶からクラスチェンジした盗賊を作ってしまうのだ。有能な魔術師、僧侶を１人つぶすことにはなるが、パーティ全体の力はかくだんにアップするはずだ。

マッピングの記号

Ⓓ	下へ降りる階段	1↙	テレポート終点
Ⓤ	上へ登る階段	Ⓟ	落とし穴
─┤├─	ドア	▨	暗闇
─┤‾├─	1方通行ドア	Ⓔ	エレベータ
─╲╱─	1方通行の壁	Ⓜ	メッセージ
↻	回る床	Ⓒ	チェック・ポイント
↙1	テレポート起点		

わずキックして中に入ってみよう。ひょっとしたら隠されていた部屋が見つかるかもしれない（下の階に行くと、呪文を使っても見えない扉もある。これを発見するのは、ひたすらキックあるのみだ）。また、一見何もないように見える場所も、踏んでためしてみること。急にメッセージがでるかもしれない。

東のはしからぬけて、西のはしにもどる無限ループ、落とし穴など迷宮内のしかけは数えきれないほどある。とくに危険なところは忘れずにチェックすること。基礎となる記号は例として記載しておくが、やはり自分の使いやすさがいちばん。自分なりに工夫をこらし、独自の記号を作ってみると、マッピングもさらにおもしろくなるよ。

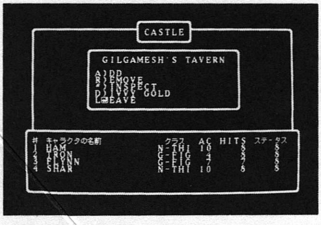
サービス施設の利用法 〈その1〉

『ウィザードリー』の城塞都市には、冒険の準備をするためのさまざまなサービス施設がある。使いかたによっては強い味方になるので、精通しておくとよい。

ギルガメッシュの居酒屋
Gilgamesh's Tarvant

勇者たちに課せられた激しい訓練も、さすがに日中だけ。夜はその疲れをいやすため、街の酒場にくりだしてくるのが、彼らの日常となっている。それゆえ『ウィザードリー』では、勇者たちの集まる居酒屋を、パーティの編成をする場所と定義している。(『ウルティマ』の場合は、情報集めの場所とされていたね)。

ここではプレイヤーは、キャラクターを集めたり(A)dd)、取りのぞいたり(R)em-ove)するほかに、各キャラクターの様子を見ることもできるようになっている。H.P.、年齢、財産、呪文などのトレーニング・グラウンドでは見られなかったところを、あらためてチェックしなおし、パーティ作りの最終選考をしておこう。たとえばそのとき、将来的にも使いようがなく、トレーニング・グラウンドからも消滅させてしまうようなキャラクターがいたら……。とうぜん、消滅させるまえに、お金だけはいただいておこう。ちょっと残酷かもしれないけれど、勝負の世界はキビシーのだ。この方法をくりかえしてうまく使えば、序盤からかなり有効な武器を使うこともできる。多少めんどうくさいけど、やってみる価値はあるよ。



ボルタック交易所
Boltac's Trading Post

ボルタックという名のドワーフが経営する交易所。武器・防具のほか、薬や魔法の品物も販売している。

[ボルタック商品リスト] (単位gold)

◉武器

長い剣 LONG SWORD	25
短かい剣 SHORT SWORD	15
聖なる矛 ANOINTED MACE	30
聖なる竿 ANOINTED FIAIL	150
杖 STAFF	10
短剣 DAGGER	5
短めの剣(+1) SHORT SWORD+1	15000

◉ヨロイ

法衣 ROBES	15
皮のヨロイ LEATHER ARMOR	50
鎖かたびら CHAIN MAIL	90
胸あて BREAST PLATE	200
板金ヨロイ PLATE MAIL	750
皮のヨロイ(+1) LEATHER ARMOR+1	15000
鎖かたびら(+1) CHAIN MAIL+1	1500
胸あて(+1) BREAST PLATE+1	1500
板金ヨロイ(+1) PLATE MAIL+1	1500

◉たて

小さなたて SMALL SHIELD	20
大きなたて LARGE SHIELD	40
たて(+1) SHIELD+1	1500

◉その他

ヘルメット HELM	100
銅製の小手 COPPER GLOVES	6000

◉薬品

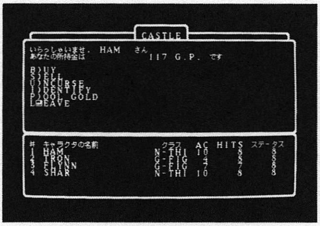
傷を治す呪文 DIOS POTION	500
解毒薬 LATUMOFIS POT	300
透明薬 POTION OF SOPIC	1500

◉魔法の品物

鉄の体にする杖 STAFF OF MOGREFF	3000
創傷の巻き物 SCROLL/BADIOS	500
火の玉の巻き物 SCROLL/HALITO	500

これらの武具の売買（ボルタックでは、いらなくなった品物を、およそ市価の半額で引きとってくれたりもする）のほか、ボルタックは確認(Identify)と解呪(Uncurse)という２つの大きな機能ももっている。ふつう迷宮で入手する道具類は、それがどのような働きをするのか明確でないまま発見される。あるものは強力な魔力をもっているものかもしれないし、またあるものは恐ろしい呪いがかけられているかもしれない。それをはっきりさせるのが確認の機能だ。また呪いのかかった品物をまちがって装備してしまった場合、その装備をはずすことができなくなってしまうことが多い。それを取りのぞいてくれるのが、この解呪の機能だ。

ただし確認といっても、正確にいうとその品物の名前を教えてくれるだけで、実際に何の役に立つのかは分からないケースがよくある。たとえば〝Thieve's Daggar〞というアイテムの場合、名前だけ聞くと盗賊が使うと切れ味のよくなる刃かと思いがちだが、じつはひそかに盗賊を忍者に職業がえさせる魔力をもっていたりする。たとえ名前がはっきり分かり、使い道がだいたい予想できそうなアイテムでも、その魔力を使う(E)quipe→装備する、U)se→アイテムを使う)ときは、かならずその前にセーブしておくとよい。



ところでこの確認と解呪には、対象となる品物の市価の半額の手数料が必要になっている。たとえば戦士がノドから手がでるほどほしがるだろうLong Sword＋１（市価10000Gp）だと、迷宮で入手したまではよいが、いざ使うまえの確認に5000Gp もとられてしまうのだ。こんなものはまだましなほう。魔法の品物の中には、10万Gp をこえるものも少なくない。いくら強力な品物を入手できても、実際これらを確認する金がなければ、宝の持ちぐされもいいところ。こういうケースを避けるために、パーティの中に僧正を入れておくのもひとつの手だろう。僧正は優等(エリート)キャラクターなかでもわりと簡単にできるため、序盤戦から使いこんでおけば、早いうちから高いレベルに達するのも、そうむずかしいことではない。ただし値段の高い品物ほど、確認のために必要な魔力は高いので、あとあとのゲーム展開のことも考え、10レベル位の僧正はもっておくとよい。

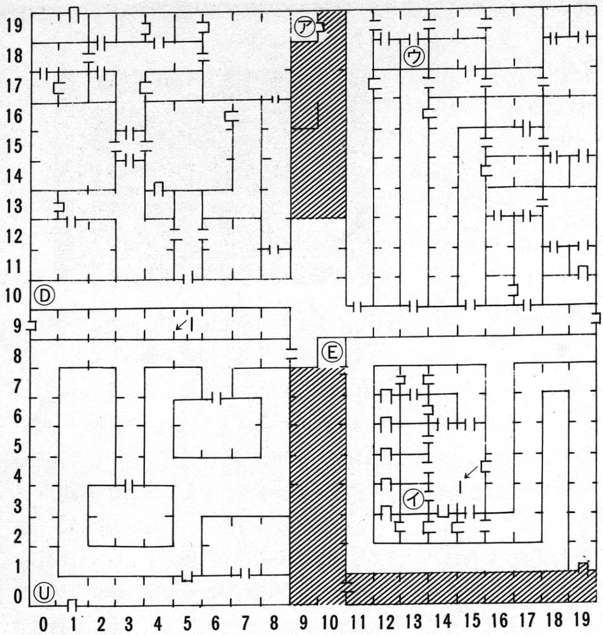
街のはずれ
The Edge of Town

文字どおり城塞都市のはずれあたり。城外にでるものはかならずここを通らないといけないようになっている。

城外にある世界は合計３つ。１つはキャラクターを作るトレーニング・グラウンド、１つは地下迷宮への入口。そしてプレイヤーがゲームを中断するモードだ。

地下1階

まずは腕だめし



㋐老人がいる(城へ直帰)
㋑ブロンズの鍵
㋒銀の鍵

装備を購入しおわったら、いざ出陣、迷宮内を冒険してみることにしょう。

まずはキャンプをはり(写真Ⓐ)、パーティの装備の点検、キャラクターの歩く順番を決定する。それがすんだらいよいよ迷宮へと、階段を降りていくことにしょう(写真Ⓑ)。

とりあえず左右を見わたし、1歩1歩きちんと数えながらマッピング。まずは腕だめしとして、6歩も進めば左側にドアが見えるはず。ためらわずに中にとびこんでみよう。おそらく中には怪物がキミの来るのを待ちうけているはず。さて初陣だ。キミのキャラクターがどれだけ有能か試すチャンス。ためらわず闘うのだ。地下1階で遭遇する怪物は弱いほうから順に、スライム、ヒューマノイド、コボルド、オーク、スケルトン(写真Ⓒ)、ブッシュワーカー、そしてたまにゾンビが出てくるくらいだ(1ヵ所だけ例外はあるが)。たとえキミがどんなパーティを組んだとしても、ゾンビ以外の1パーティ(複数パーティだとちょっと危険)なら互格以上の闘いができるはず。またたとえ危なくなって逃げるときでも、この部屋ぐらいの広さがあれば、うまく逃げおおせるはず(怪物と遭遇した場所が狭いほど、逃亡が成功する確立は低い)。健闘を祈る。

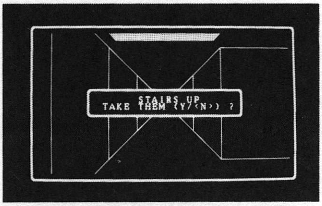
ところでこの地下1階で注意すべきところだが、まず銀とブロンズの2つの鍵をきちんと得ておくことだ。銀の鍵は北東部の隠し扉の奥のいのししのおきものがもっている。ただし、この

後者の所へ行くには、ワープにワープを重ねて進まねばならず、そこのすぐそばの部屋には、マーフィーズ・ゴーストというケタはずれに強い怪物もいる。おまけに帰りはまっ暗闇のダーク・ゾーンをぬけねばならない。

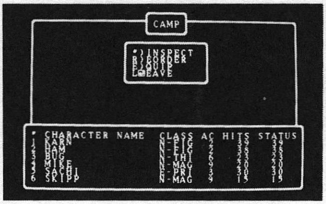
が、この2つの鍵がないと地下2階にあるチェックポイント、2つの影像を取ることができない。キャラクターの使い方に慣れるためにも、ここではじっくり時間をかけてみるといい。

また暗闇の奥にあるエレベーターはパーティをいっきょに地下4階まで運んでくれるという便利な代物。あとあとのため、よくその位置を覚えておくこと。またそのエレベータのそばに、いっきょに城まで帰してくれる老人もいる。一緒に覚えておくと便利だ。

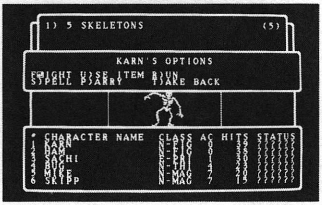
そして疲れた体は城にあるさまざまな施設で休養させ、ふたたび冒険に旅立つのだ。



Ⓑ



Ⓐ



Ⓒ

2

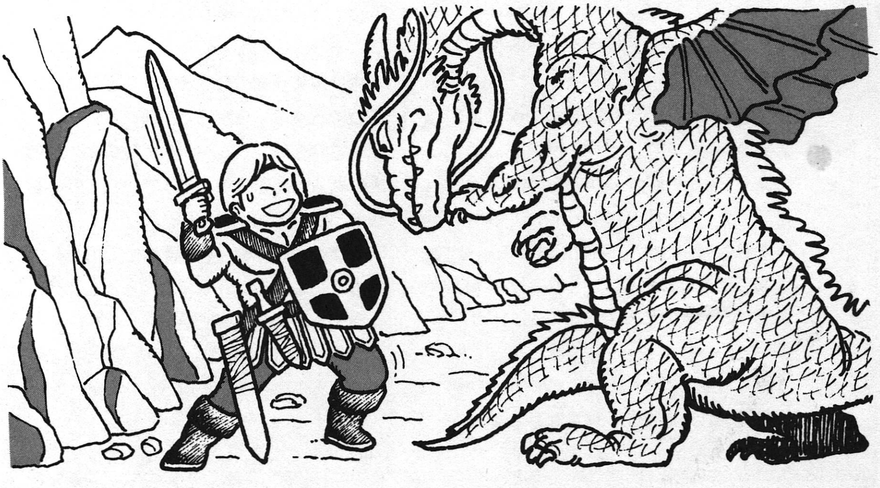
ワンポイント・アドバイス●

序盤戦での戦闘法

ゲーム序盤における戦闘は、ひたすら格闘あるのみだ。敵をいっきょに全滅させる魔法は、おそらくレベルが5か6に達っしたぐらいになって、はじめて使えるようになるはず。だからそれまで、魔法はもっぱら格闘の援護として使うといい。たとえば、跳びこんだ部屋の中に2種類の敵のグループがいたら、〝HALITO〞や〝MOGREF〞を使うか、すかさず〝KATINO〞で敵を眠らせてしまおう。すると眠ってしまった敵は、もちろん攻撃はしかけてこないし、防御力も半分になってしまう。とりあえずてごわそうな敵は眠らせてしまうこと。これが序盤でのいちばんのポイントだ。冒険中はつねにこの〝KATINO〞(魔術師の魔法レベル1)の残量、そして味方のH.P.を回復させる〝DIOS〞(僧侶の魔法レベル1)の残量に注意しておくようにしよう。

パーティ構成員のレベルがだいたい5をこえたら、そろそろ地下2階へ降りてみてもよい。レベル5というのはキャラクター成長において、ひとつの節目となるレベルだ。魔術師なら敵の1パーティ全員にダメージをあたえられる〝MAHALITO〞、〝MOLITO〞が使えるようになるころだし、僧侶なら隠し扉を見破る効果を長時間持続できる〝LOMILWA〞が使えるようになっているはずだ。(短時間だけの〝MILWA〞だとあまり役に立たない)。また戦士の場合、1回の攻撃でそれまでひと振りしかできなかった剣を、2回まで振ることができるようになっている(この回数はレベルが5上がるごとに、1回増える)。くわえて敵からかけられる、〝KATINO〞の呪文にも耐えられるようになっているはずだ。勇気をだして侵入しよう。

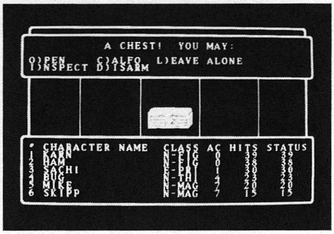
地下2階以下の階においてもっとも注意すべきことは、呪文を使う敵のパーティだ。〝HALITO〞、〝BADIOS〞ならまだしも、一度に何人もの敵から〝MAHALITO〞、〝LITOKAN〞などをかけられたら、おそらくパーティの何人かは確実に死んでしまうだろう。こんなときは先手必勝。僧侶のあやつる〝MONTINO〞の呪文で敵の呪文を封鎖してしまうことだ。呪文を使えなくなった魔術師などとるにたりない。あとは戦士の剣で一網打尽にしてしまおう。



宝箱への対処法

さんざん苦労して怪物をやっつけたあとで見つけた宝箱(写真Ⓐ)。古めかしいが、がんじょうそうなその箱には、いかにもたくさんの宝が眠っていそうに見える。やったー、バンザーイ!! さっそく開けてみることにしよう……!? ちょっと待った!! ほんとうにその宝箱は安全なのかな?

怪物たちの残していった宝箱には、ほとんどの場合、恐ろしいワナがしかけられている。毒針、毒ガス、爆弾など、それらがもしまともにパーティを襲ったら、全滅の危機を逃がれられないものばかり。怪物との戦闘よりも、さらにたちが悪い。それゆえ



Ⓐ

サービス施設の利用法 ―――〈その2〉

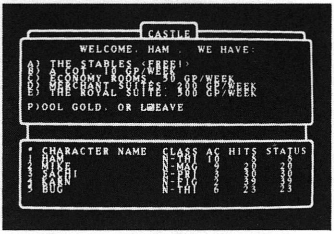
『ウィザードリー』の城塞都市には、冒険の準備をする施設のほか、冒険から帰ってきた勇者たちの傷をいやし、疲れをとり、またあらたなる冒険へと向かわせるための施設もある。

冒険者達の宿屋
Adventure's Inn

週単位の宿泊でH.P.が一定の割合いで回復する。ただし宿賃によって回復率に差がある。

馬小屋	→無料	·0 point/週
大部屋	→10Gold	·1 point/週
エコノミー・タイプ	→50Gold	·3 point/週
ビジネス・タイプ	→200Gold	·7 point/週
ロイヤル・タイプ	500Gold	·10point/週

高い部屋にとまれば、それだけお金はかかるけど、そのぶん若さ(つまり体力)を保っていられるというしくみだね。でもちょっと考えてごらん。もしパーティの中に僧侶(もしくは僧正、君主などの僧侶の呪文を使いこなすキャラクター)がいたら、なにもこんな高い金を払ってまで、宿泊する必要はないんだよね。呪文の保給(ゲーム中使える呪文の数は決まっており、使いきった呪文は、宿屋にとまることによって保給される)や、レベルの確認のためなら馬小屋で一夜を明かすだけでOK。H.P.の回復は、僧侶の"治療の呪文(DIOS、DIAL、DIALMA、MADI)"を使えばいいのだ。この方法だと僧侶以外はほとんど年をとることなく、お金もいっさいかからない。こんなうまい手、使わなきゃソンだね(写真Ⓑ)。



Ⓑ

この宝箱への対拠法には、慎重の上にもさらに慎重を機する必要があるだろう。

宝箱を安全に開けるためには、まず何よりも腕のいい盗賊が１人必要だ（機敏さ、運の属性値やキャラクターのレベルが高い者がよい)。宝箱を見つけたら、まずその腕のよい盗賊に、Inspect（調査）させ、ワナの種類をチェックさせる。つぎにCALFOの呪文を僧侶にかけさせ、さらにもう１度ワナの種類をチェックさせる。この前者と後者が一致すれば、おそらくそのワナの種類は予想どおりであろう。そこでふたたび盗賊を使ってワナをDisarm（ワナはずし）させよう。ではもし両者の意見にくいちがいがでたら!?　そのときはあっさりとその宝箱はあきらめたほうがいいだろう。金よりもなによりも、命あってのものだねだからね。

しかし、腕の悪い盗賊の場合、たとえワナの種類を見やぶったとしても、ワナはずしのときにまちがえて開けてしまったりすることもある。とくにゲーム序盤で、未熟な盗賊しかいない場合は注意しよう。

カント寺院

Temple of Cant

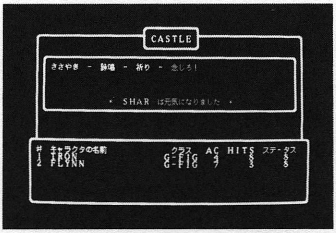
冒険中にキャラクターがうけた傷を、祈りによって有料で治してくれる場所。傷の深さ(軽いほうから順にParalysed→麻痺状態、Stoned→石化、Dead→死亡、Ashed→灰。Poisonedの毒に冒されている状態は城に帰った時点で、自動的に治ゆされる）と、キャラクターのレベルの高さに比例して、高額な治療費が必要となる。

ただしその要求にみあう金額を支払ったとしても、治療が失敗し、患者の症状をさらに悪化させてしまうことがある。たとえば死亡したキャラクターの蘇生が失敗した場合、灰になってしまったりもするのだ。さらに灰からの復活に失敗したときにおちいるLost（消滅）状態は、トレーニング・グラウンドのリストからも消滅され、手のほどこしようもなくなってしまう。こんなことにならないよう、日頃からゲームのセーブをこころがけるようにしよう。

ところで、宿屋でのH.P.の回復同様、傷の治療にも僧侶の呪文は有効だ。麻痺状態ならDIALKO、石化したならMADIと、うまく使いこなして、金の無駄使いをなくすようにしよう。ただし、死亡したり、灰になったキャラクターをDI、KADORTOの呪文で復活させる場合は、そのキャラクターのVitality（生命力）に注意すること。キャンプ中のこの手の復活の呪文は、さすがに寺院の祈とうに比べれば、成功率はかくだんにおちる。よほど生命力が強いキャラクター(16以上)や、パーティ全体が城に無事生還するために必要なキャラクターでないかぎり、そのまま連れて帰り、寺院にまかせたほうがよいだろう。

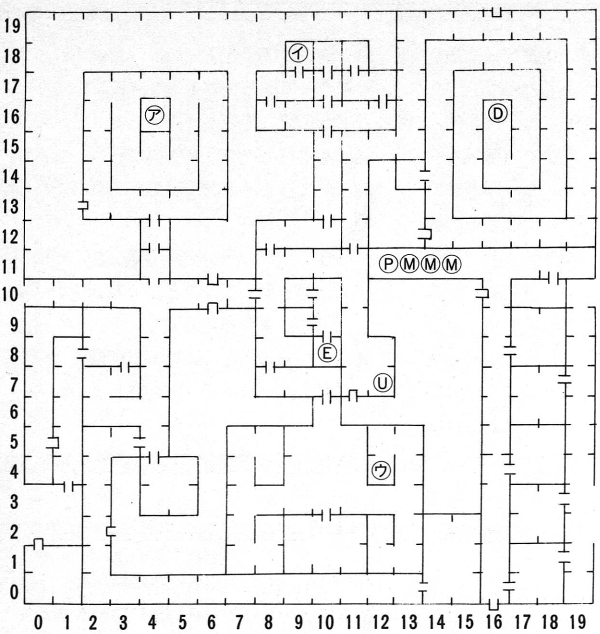
なぜなら、命にはかえられないのだから。

そして、呪文をかける僧侶自身のPiety（信心深さ）が低いと、呪文の成功率も低下する。要注意。（写真©）。



©

地下2階
熊と蛙の彫像に注目

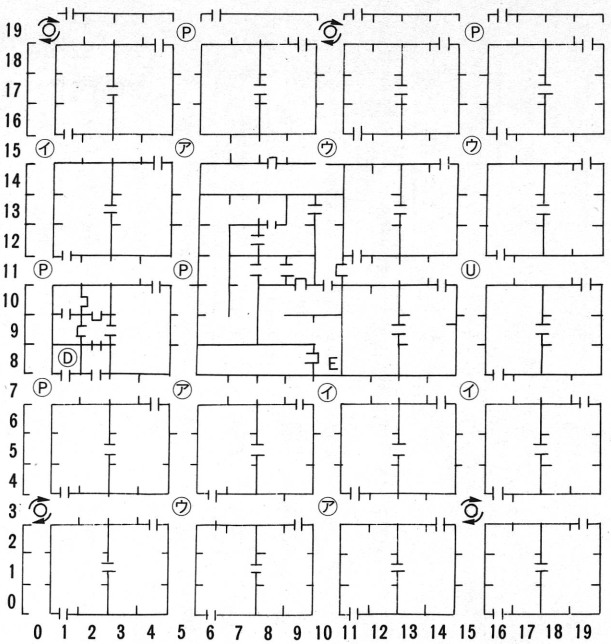


㋐黄金の鍵
㋑熊の彫像
㋒蛙の彫像

地下2階におけるチェックポイントは3ヵ所。2つの彫像と金色の鍵だ。前者の彫像の1つは熊で、1つは蛙の形をしている。この彫像が隠されている場所に侵入するには、地下1階で銀とブロンズの鍵を入手している必要がある。もう一度、装備を点検しておく必要があろう。また金色の鍵は北西部のダークゾーンの中にあるのだが、このダークゾーンに侵入するには前の2つの彫像が必要になる。パズルみたいでややこしいだろうが、ぜひ覚えておいてほしい。

この階にもさほどむずかしい敵は出てこない。呪文を使う敵と、毒をふきかけてくるクラウドに注意しておけば、マッピングにもさほど苦労しないだろう（クラウドにやられたときのことを考え、街で毒消し薬を買っておいたほうがよい）。むしろ、お客さんともいえる怪物が登場する。その名もクリーピング・コインズ（はいまわるコイン）。こいつらは、力もあまりなく、ほとんど攻撃らしい攻撃もしてこない。数だけはやたらいて（9匹×3チームはザラ）、全滅させるには時間がかかるかもしれないが、いっきょに3000を越す経験値が得られることもある。こいつに遭遇したら、宝の山を見つけたような気持ちで、じっくり料理してやるようにしよう。

このほか、はまってしまうとパーティ全体にダメージをあたえてしまう落とし穴に注意するように。またこの階では階段で入った場合に歩きまわれるスペースと、エレベータで入った場合に歩きまわれるスペースが、隔絶されていることも頭にいれておこう。



㋐TURN RIGHTの立て札
㋑TURN LEFTの立て札
㋒TURN AROUNDの立て札

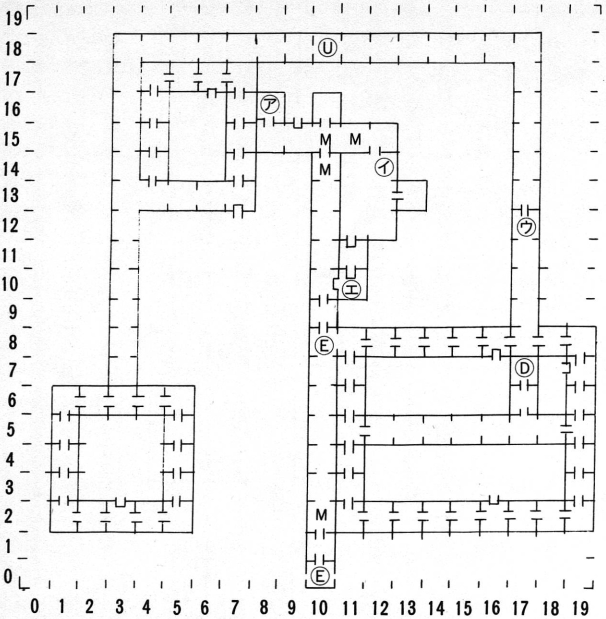
序盤戦におけるいちばんの山場はこの地下3階だ。なにしろ同じ形の部屋ばかりがならんでいるうえに、廊下は上下、左右に無限ループをくりかえしている。おまけにパーティがその上に乗ると、ランダムに方向を変換させてしまう〝ターン・フロア（回転床）〟も、各所にしかけられている。気をつけていないとすぐに自分の今いる位置を見失ってしまうだろう。

またあちこちの十字路にしかけられた落とし穴にも、充分注意しないといけない。なにしろこのフロアだけで5つの落とし穴がある。うっかりしていると連続ではまり、怪物と1度も遭遇することなく全滅する可能性もある。ただでさえまちがいやすい構造になっているのだから、くれぐれも慎重に探索する必要があろう。

逆に探索の手助けとなりそうなものも、この階の床にははりつけてある。さまざまなメッセージを書いた立て札、〝右へ行け〟、〝左へ行け〟、〝逆もどりだ〟などだ。さもなにか意味ありげな文字がならんでいるため、はじめて見た人は驚くかもしれないが、じつはこの立て札はなんの意味ももっていないのだ。おそらくはプレイヤーを混乱させようとして作られたものなのだろうが、まったく意味のない記号だと思ってしまえば、かえって楽だ。たしかにこのあたりには、こんな立て札が立っていたはずだと、迷ったときの位置確認に使ってしまえばよい。

このほか、怪物に関して、多少てごわい輩がうろつきはじめているので注意するように。たとえば忍者。まだレベルが低い奴なのでH.P.も少なく簡単にやっつけられるのだが、たまに一撃必殺のクリティカル・ヒット（致命傷、忍者の得意技）をくりだしてくる。これにやられてしまうと、それまでどんなに高いH.P.をほこっていたものでも、瞬時にしてK.O.（ノックアウト）されてしまう可能性をもっている。なるべく奴らには攻撃のチャンスをあたえないよう、早めに魔法でやっつけてしまうとよいだろう。またドラゴン・フライというトンボの怪物も、口から火をはきパーティ全員にダメージをあたえるので注意しよう。この階もエレベータのあるフロアと、階段のあるフロアが隔絶されている。が、1ヵ所だけ階段側からエレベータ側にぬける一方通行ドアがある。もし、敵やワナでダメージをうけたなら、ここを利用しエレベータから城に逃げ帰るとよい。

地下4階 グラウンド・コントロール・センター



㋐宝物庫
㋑グラウンド・コントロール・センター
㋒熊の扉
㋓ブルー・リボン

後半戦へのチェック・ポイント、〝グラウンド・コントロール・センター〞のある階だ。ここは迷宮内の怪物たちを統括する司令部的役割をするところだそうで、その最深部には、地下5階以降へいっきに下るエレベータ（これまでのエレベータは地下1階〜地下4階まででで終わっていた）に乗るために必要な〝ブルー・リボン〞が隠されている。これがないと地下5階以下はわざわざ遠まわりをして階段を捜さなければいけない。ぜひとも入手しておきたいアイテムだ。

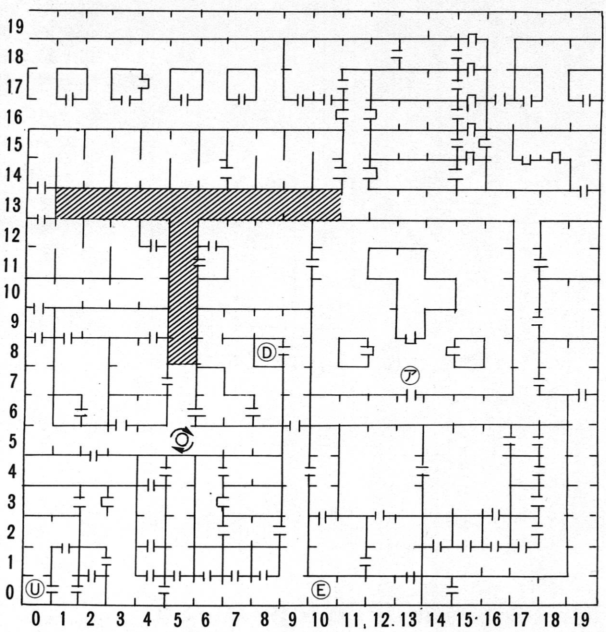
この〝ブルーリボン〞を入手するためには、まずは敵のウジャウジャいる本拠地のコントロール・センターを襲わなければいけない。ダークゾーン内にある地下1階のエレベータ（この階も、エレベータのあるフロアと階段のあるフロアが隔絶されている）から地下4階に降り、そのまま長い廊下を北へ進もう。扉の前には、〝立ち入り禁止〞の立て札を見つけるはず。でもそんなのは無視してしまおう。左側に〝宝物庫〞と名づけられた、とても魅力的な部屋もあるが、そんなのはあとまわし（じつはダミーで何も入っていなかった）。右側の廊下を進んでいき、つきあたりの右側にある扉が、コントロール・センターへの入り口だ。

コントロール・センターには、さすがに強い敵がたむろしている。高レベルの魔術師、僧侶、忍者、侍などが、群れをなして守っているはず。よほど心してかからないと、こちら側もかなりのダメージをくう。いやそれどころか、敵の先制攻撃にあえば、剣を交じえることなく全滅という可能性も十分ある。用心には用心をかさね、それまでに得たハイテクを駆使して闘おう。おそらくこちらのレベルが8ぐらいになれば、かなりの善戦も期待できると思うが……。

このほか、怪物に関してのコメントを少々。この階からいよいよ本格的にドラゴンが登場しはじめる。やつらは口から恐ろしい炎を吐き、パーティ全員にダメージをあたえる。魔術師の呪文、〝LAHALITO〞などを使って、早めに全滅させよう。ただし、やっかいなことにこのドラゴン、まれにお供に僧侶を連れてくることがある。たとえば彼らに先制攻撃をくらわされた場合、僧侶の〝MONTINO〞でこちらの呪文を封鎖されてしまうこともあるのだ。

なお、この階では、大魔王ワードナに関する伝説も聞けるよ。

地下5階 魔力封じの大広間



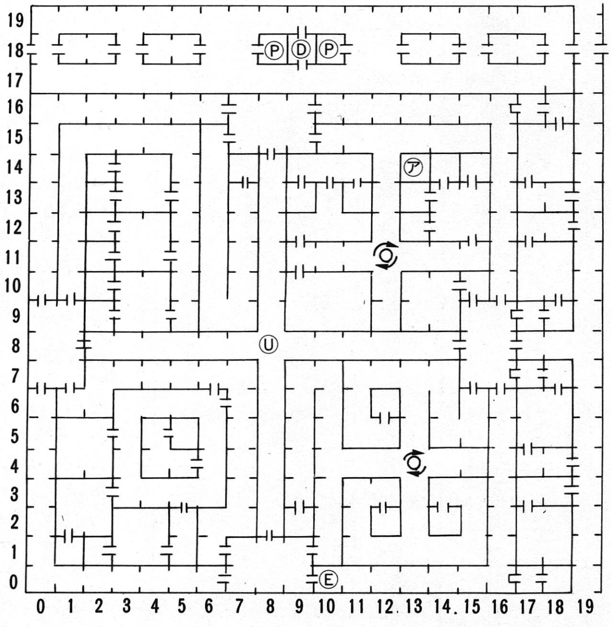
㋐魔法の封じられたスペース

このあたりになると、怪物のレベルもかなり高くなってきている。とくに激しく炎を吐きかけてくるパッピー・ドラゴンや敵を石化させるメドゥーサ・リザードなどに注意しよう。

迷宮自体の構成は、さほどむずかしくないのだが、気をつけなければならないのは中央部にある大広間。どうやらこの広間には、不思議な呪いがかけられているようで、ここへ足を踏み入れた者は魔力でしばらく封じこめられてしまう。この中を探索するときは、とくに侍や君主などの格闘を得意とする戦士系のキャラを連れていくようにしよう。

なお、この階からエレベータと階段のあるフロアは自由に行き来できるのだ。

地下6階 魅惑のアイテムもゴロゴロ



㋐扉のないスペース

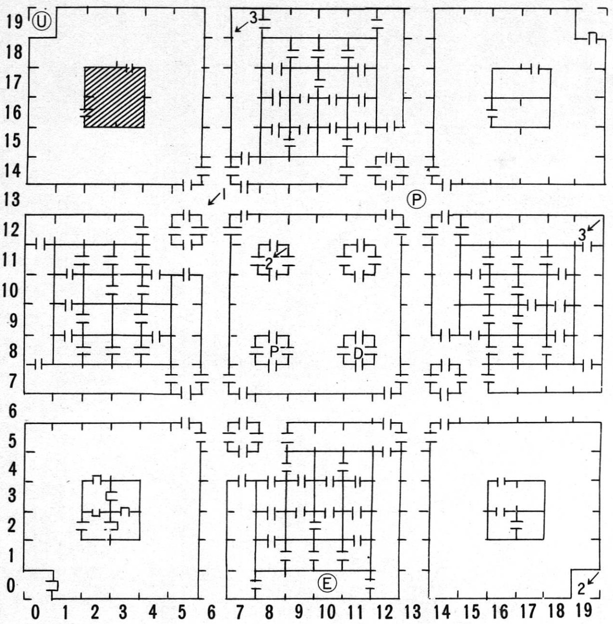
まず下に降りる階段の左右にある落とし穴には注意しよう。また中央部にある回転床にも気をつけておくように。

風景として画面をながめた場合、似たようなふんい気になるところが多いので、多少迷いやすいかもしれない。もうここまでくれば、マッピングの勘もつかめているだろうとは思うが、念には念をいれ、用心して進もう。

とくにこの階あたりからは、ボルタックでは手に入らないような魔法の品物がいろいろ登場する（火を吹くサオや高品質のヨロイや盾など）。できれば腕のたつ盗賊を1人連れていっておいてほしいところだ。

地下7階

恐怖、無限廊下と魔術師軍団

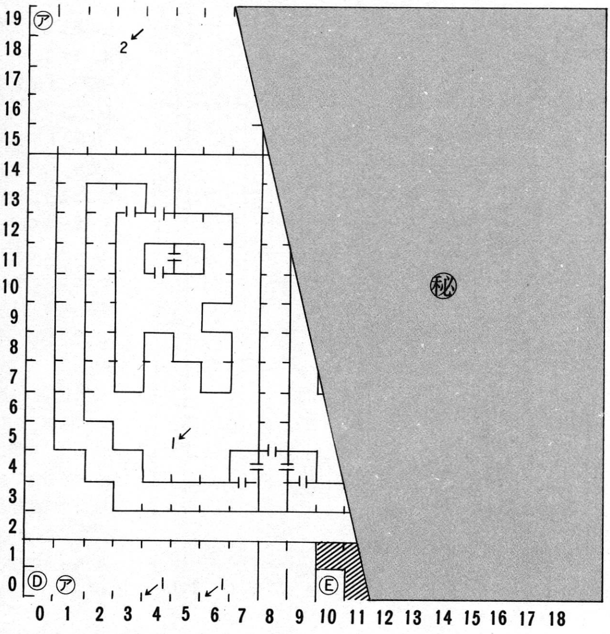


さながら地下3階をさらにむずかしくしたようなイメージがある。無限にループする廊下、落とし穴、ダークゾーン、ワープゾーンと、いやらしいしかけがいっぱい。よほどしっかりマッピングしていないと、自分のいる場所を見失ってしまうだろう。

また地下5階でみたような、魔力封じのスペースもあちこちにある。要注意だ。襲いくる怪物たちもかなりパワー・アップしているのはいうまでもない。とくに高レベルの魔術師の〝LAHALITO〟攻撃、高レベルの僧侶による〝BADI〟攻撃は、うっかりすると全滅させられてしまうおそれもある。ここは定石どおり〝MONTINO〟による呪文封鎖が得策といえそうだ。

地下8階

超難解、回転床の大広間



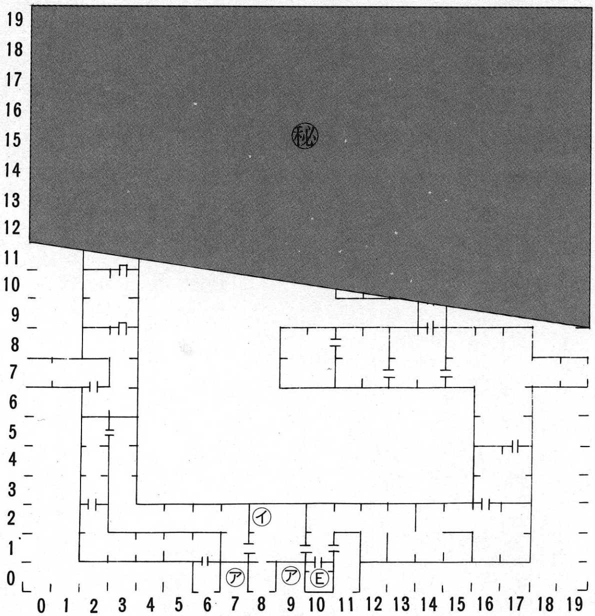
㋐すべての床が回る

一見しても分かるように、全体の構造がかなりへんてこで、統一性がない。作者もかなり疲れてきて、いいかげんに作ったのでは、なんて疑問さえでてきてしまいそうなつくりだ。

この階においてもっとも注目すべきところは、すべての床が回転する大広間。1歩進むごとに床がまわるため、たんびに〝DUMAPIC〟でどちらをむいているかを調べないと、マッピングができない。まあ、たいして重要な情報があるわけでもないので、無視しちゃっても問題はないけれど……。このあたりになるといよいよクライマックス。怪物もデーモン、バンパイヤといった魔力のつうじない敵などは、とくに注意だ。

地下9階

いよいよクライマックス、回り廊下はモンスターの巣窟



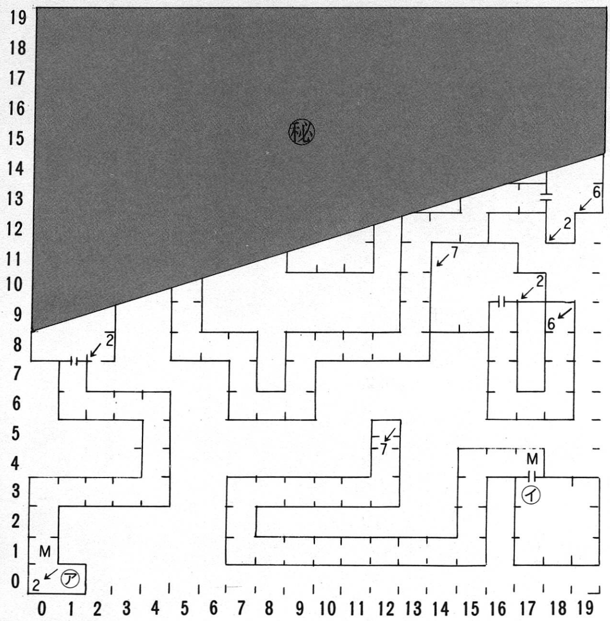
㋐扉のないスペース ㋑シュータ

地下９階はまるで長いわたり廊下のようになっている。中央部はポッカリと穴があいてしまっており、ゲームとはまったく関係のないスペースになっているようだ。

この階において注意すべき点は唯一、地下10階へぬけるシューターだ。地下９階まではエレベータと階段で（注：地下８階から地下９階へ通じる階段はない）降りていくことができるのだが、地下９階から地下10階へ行くにはこの落とし穴しか道はない。しかも、この落とし穴、かなり分かりづらいところにあるようで、これを見つけられずにゲームをストップさせられているユーザーもかなりいるようだ。実際にはエレベータの出口から、ほとんど間もないところにあるのだが…。ふだんからきちんと、すべての場所をチェックしてマッピングをしていない人には、分からない盲点の位置にあるようだ。

とうぜんこの階あたりになると、襲いくる怪物もオールキャストだ。メジャーデーモン、バンパイヤ、ドラゴン、ジャイアントなど強敵ぞろい。とくにジャイアントはさまざまな種類がいて、火を吐くファイヤージャイアント、氷を吹きつけるフロスト・ジャイアントといった奴らが群れをなして襲ってくる。しかも奴らはみな共通して、かなり大量のH.P.をもっている。敵の正体を見きわめて、より効果的なダメージをあたえるよう戦法を考える必要があるようだ（たとえばファイヤージャイアントなら氷吹雪をぶつけるなど）。

なお、ジャイアントの中にはアース・ジャイアントといって、一匹倒すだけで10000ポイントちかく経験値を得られるものもいるぞ。



そしていよいよクライマックス。地下9階のシュートのいきつく先は、大魔王ワードナの待つ恐怖の地下10階だ。

基本的にはこの階、地図は書けないようになっいる。なぜならまず魔術師の位置確認の呪文〝DUMAPIC〞が効かないようになっているうえに、ワープの呪文〝MALOR〞も封鎖されてしまっているからだ。ではどうやって道を覚えるのか!? 心配御無用。この階の通路はすべて、ワードナの部屋に向けて、1本道に進んでいるのだ。

まずシュートから落ちたところをA地点とする。そのすぐわきに1スペースだけへこんだところがある。ここはワードナの魔法がかけられており、1歩足を踏みこんだが最後、そのまま城にワープさせられてしまう。中にはいらないよう注意しよう。

A地点から北（といってもプレイ中には分からないだろうが）にのびる廊下をどんどん道なりに進んでいく。すると3、4度、曲がった場所に扉がひとつ見えてくる。ためらわず開けてみよう。ここが第1の関門だ。かならず恐ろしい怪物がでてくるはず。なんとかこいつをやっつけたら、ぐるりとまわりを見まわしてみよう。おそらくそこは3×3の正方形の部屋になっているはず。右側を見ると、2歩ほど先に、先ほどみたのと同じ小さなへこんだスペースがあるが、まちがってもここに足を入れてはならない。じつはここは、さっきの城へもどされてしまうA地点へワープするスペースなのだ。こんなのは無視して、2ほど前に進むと、左側に、なにやら袋小路のようなものが見える。ドアの位置からはこんな壁は見えなかったのに……と不思議に思うはず。ためしにこの袋小路に進み、後ろをふりかえってごらん。ほら、キミの前方には、先ほどのA地点と同様だが、たしかに異なった一本道がつづいているでしょう。そう、キミはいまワープさせられ、第2関門へとつづくB地点に到達したのだ。

とまあ、こういった要領で合計6回ワープさせられて、行きつくところは最終目標たるワードナの巣。入口の扉にそうはっきりと書かれてある。さあもうここまできたらもう何もためらうことはない。いざ尋常に勝負だ!!

いざワードナとの決戦だ!!

大魔王ワードナは、いつもまわりに何人もの側近を連れている。それはたとえばバンパイヤであったり、デーモンであったりする。それゆえ、プレイヤーはこのワードナとの決戦は、てごわい悪魔族をもまきこんだ集団戦だと考える必要があるだろう。

さてこのワードナとの戦闘法だが、原則として彼には魔法は効かないものだと考えておいたほうがよい。〝TILTOWAIT〟にしろ〝MALIKTO〟にしろ、なにしろほとんどの魔法をはね返してしまう。それゆえ、隊列前3人の格闘陣は総力を結集して、ワードナ1人に集中攻撃し(この中に忍者がいれば、一撃でワードナを倒す可能性もでてくる)、そのほかの側近どもは魔力で吹きとばすようにしておくとよい。このとき、ポイントとなるのが僧侶の呪文。ワードナはおそらく魔法によって(おそらく〝TILTOWAIT〟とおもわれる)こちらのH.P.を奪ってくるはず。それゆえ、とくに重要な任務をもった前3人の格闘陣に、あらかじめ〝MADI〟の呪文をかけておくとよい。

ワードナ軍を倒したら、そこには1枚のお守りが残されているはず。それをお城にもって帰ればOK。ゲーム完了だ。ただし、ワードナの部屋のどこを見ても、城へ帰る道などない。はたしてどうやってもどるのか!? 答えは簡単。魔術師のワープの呪文〝MALOR〟を使うのだ。えっ、〝MALOR〟は使えないってさっき言ったじゃないかって!? そー、地下10階内部における場所の移動はできなくなっているけれど、地下10階から上にワープすることはできるのだ。ただし、それはどこに行くかは分からない。へたにワープしてしまうと、迷宮からとびだしてしまい、パーティごとLOSTになっしまう可能性も充分にある。それゆえ、東西南北に移動せず、ただそのまま上へ9つ上昇しよう。きっと見覚えのある風景が見れるはず。ためしに〝DUMAPIC〟で位置確認をすれば……。ほらあのブロンズの鍵をいただいたあたりでしょ(僧侶の呪文〝LOKTOFEIT〟は使わない。せっかく手に入れたお守りが、なくなってしまうからだ)。このあたりでは、まちがっても怪物たちにやっつけられてしまうことはない。余裕しゃくしゃくで、ダークゾーンをぬけ、地上に上る階段へ。そうすれば〝Conglatulation!〟とともに、

キミのキャラクターにはボーナス経験ポイントにくわえて、名誉ある勇者の称号があたえられるのだ。おめでとう!!

3

ワンポイント・アドバイス●

魔法の使い方

ロールプレイングゲームといえばマジック。そうイメージしてしまう人はかなりいるはず。そのくらいロールプレイングと魔法とは、切っても切れない密接な関係で結ばれている。

もちろんこの『ウィザードリー』にも、数多くの魔法は登場する。魔術師の呪文21種類、僧侶の呪文29種類。おそらくこれらをすべて使いこなせるようになったころには、もうゲームは終わってるんじゃないかな!?

魔術師の呪文

まず序盤でもっとも使うのが〝KATINO〞と〝DUMAPIC〞。2つとも基本的な呪文だがかなり役に立つ。むしろレベル2の〝DILTO〞、〝SOPIC〞より有益なようだ。また1度に大量の敵にダメージをあたえる〝MAHALITO〞も同じく重要。おそらく序盤はこの3つで、すべてことが足りるのでは!?

中盤以降なるとこの〝MAHALITO〞をさらに強力にした〝LAHALITO〞、〝MADALTO〞あたりが、頻繁に使われるようになる。また地下4階、5階あたりでは、うじゃうじゃいる低レベルの魔術師や僧侶、忍者、侍などをやっつけるため、〝MAKANITO〞などもよく使うようになるだろう。

そして終盤。敵にかなりのダメージをあたえる〝LAHALITO〞、〝MADALTO〞などは、いぜん有効だが、ジャイアント、デーモンなどの大柄の敵には、〝LAKANITO〞で窒息させるのもよい手だ。また強敵バンパイヤには〝ZILWAN〞なども役に立つ。

クライマックスはなんといっても〝TILTOWAITO〞だ。とにかくその爆発力はすさまじい。ほとんどの敵はこれでOKだ。ただし、ほんとうに困ったときは、たとえレベルを1つ下げられるというリスクを負っても、ためらわず〝MAHAMAN〞を使ってみよう。この呪文は敵を倒すばかりでなく、さまざまな方法でパーティを助けてくれる。たとえば、仲間が全員死んでしまい、自分だけが生き残ったときなど、この呪文が仲間を復活させてくれたりもする。そして最終目標ワードナを倒し終わったら、〝MALOR〞の呪文で帰ろう。

僧侶の呪文

なにをおいても、もっともお世話になるのが回復の呪文。〝DIOS〞、〝DIAL〞、〝DIALMA〞、〝MADI〞と、レベルにあわせて使いこなしていく。これをうまく使いこなさない人は、金と若さをすべて棒にふる覚悟が必要だ。

また治療の呪文もよく使う。麻痺をなおす、〝DIALKO〞、毒を消す〝LATUMOFIS〞

石化した体を元にもどす〝MADI〞、そしてなにより死者さえも復活させる〝DI〞と〝KADORTO〞。とくに〝KADORTO〞は灰からの復活も可能にしてくれる。呪文をかける僧侶の信心深さと呪文をかけられる者の生命力を考え、うまく使いこなそう。

あらゆる隠し扉を見破る〝LOMILIWA〞、大きな防御壁をはる〝MAPORFIC〞もゲーム全般をとおしてよく利用する。迷宮に入る前は、かならずこの2つをかける！　これを習慣づけるようにしよう。

数少ないが、僧侶のもつ攻撃の呪文、〝LITOKAN〞、〝LORTO〞、も役に立つ。とくに〝MALIKTO〞はあらゆる敵に確実にダメージをあたえるのが強み。魔術師が敵の刀に倒れたとき、敵パーティの数が多いときに使ってみよう。

このほか、宝箱にしかけられたワナを見ぬく〝CALFO〞、敵の呪文を封鎖する〝MONTINO〞なども頻繁に使うが、どちらも同じレベルの呪文なので、使いすぎに注意しよう。

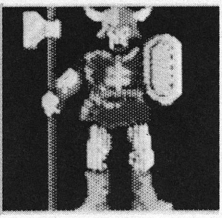
僧侶	魔術師
KALKI	HALITO
DIOS	MOGREF
BADIOS	KATINO
MILWA	DUMAPIC
PORFIC	
	DILTO
MATU	SOPIC
CALFO	
MANIFO	MAHALITO
MONTINO	MOLITO
LOMILWA	MORLIS
DIALKO	DALAO
LATUMAPIC	LAHALITO
BAMATU	
	MAMOLIS
DIAL	MAKANITO
BADIAL	MADALTO
LATUMOFIS	
MAPORFIC	LAKANITO
	ZILWAN
DIALMA	MASOPIC
BADIALMA	HAMAN
LITOKAN	
KANDI	MALOR
DI	MAHAMAN
BADI	TILTOWAIT
LORTO	
MADI	
MABADI	
LOKTOFEIT	
MALIKTO	
KADORTO	

CHARACTER LIST キャラクターリスト

コボルド

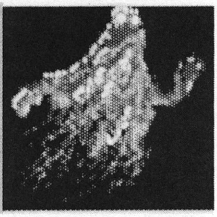
おもに地下1階に登場するヒューマノイド型の怪物。攻撃力も弱く、H.P.も2～3位しかない。

オーク



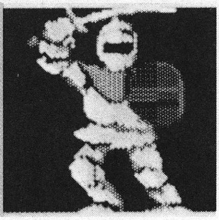
コボルドと同様、地下1階によく出現するヒューマノイド型の怪物。KATINOをかければイチコロだね。

スライム



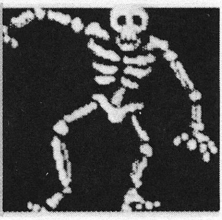
不定型怪物。登場する怪物の中でも最も弱く、倒して得られる経験値も少ない。どんな敵でも逃げないのも特徴。

ローグ



荒くれ戦士。よろいを身につけ、武器もあやつるため、なかなかてごわい。地下1階ではちょっと注目すべき奴だ。

不死のガイ骨

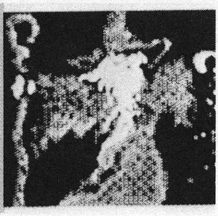


いわゆる不死の怪物。僧侶や僧正の解呪の呪文で消し去ることはできる。不死だけあってなかなか死なないよ。

マーフィの幽霊

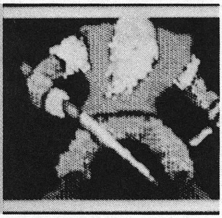
幽体だけあって、半透明。中途半端な攻撃ではヒットしにくい。おまけに魔法も効かない。地下1階の最難敵だ。

魔法使い



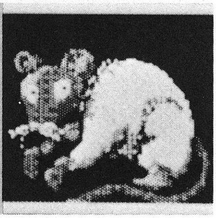
KATINO、HALITOをはじめ、さまざまな魔法を駆使しパーティを苦しめる。H.P.は低いが、バカにはできないぞ!!

僧侶



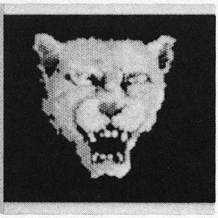
さまざまな呪文の中でも、とくにMONTINOの呪文に気をつけよう。こいつ出会ったら先手必勝。呪文を封じてしまえ。

ボーパル・バニー



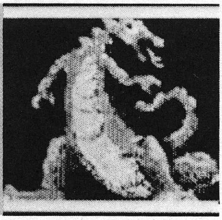
一見、ふく面をかぶったウサギみたいでこっけいだが、牙には猛毒をふくんでいる。序盤はLATUMOFISの小ビンを!!

コヨーテ



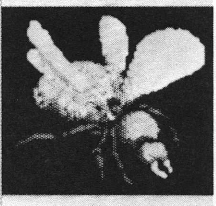
オオカミの仲間。迷路内をうろつき、パーティを襲う。こいつも牙に毒をもっているので、気をつけて。

ガス・ドラゴン



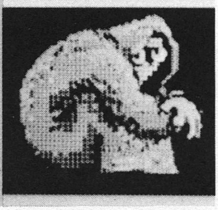
体内にためたガスに火をつけ、口から吐く。1回の攻撃でパーティ全員にダメージをあたえられるのが辛い。

ドラゴン・フライ



そのまま訳すとトンボ。だがここでは虫型の竜と考えたほうが良いようだ。口から火を吐き、パーティ全員を襲う。

スプリット

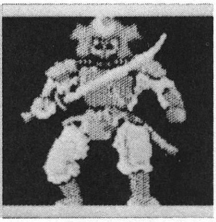


いわゆる幽霊。さほどたいした攻撃力はもっていないが、キャラの経験値を奪い、レベルを1つ下げてしまう。

ガーゴイル

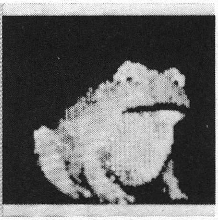
悪魔族の一種。武器で攻撃もしてくるが、魔法の呪文も使う。できればMONTINOで呪文を封鎖しておきたい。

着物を着た男



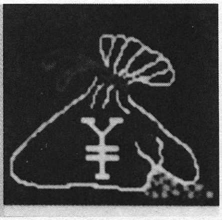
呪文を使ってくれば侍、致命傷が出れば忍者だが、正体が分かったときは手遅れ。MAHALITOなどで、一気にやっつけよう。

アムフィビアン



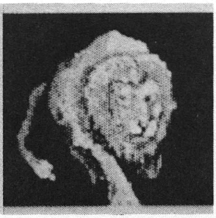
ガマ蛙の怪物。H.P.はそんなに高くないが、毒を吐きかけてくるのには困ったもんだ。大勢で出てくるので注意。

はい回るコイン



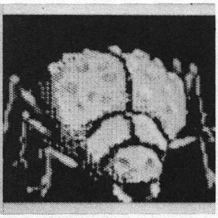
怪物界のボーナス・キャラ。たくさん出てくるが弱い。やっつけるとバツグンに高い経験値を得られるぞ!!

ライオン



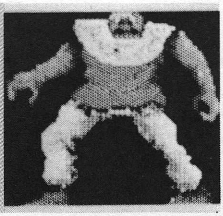
百獣の王ライオンも、邪悪な魂に犯されて怪物の仲間入り。力も強い上に、H.P.もなかなかに高い。

クモ



大グモの怪物。毒を吐きかけながら、キャラを襲う。H.P.はそんなに高くない。地下4階あたりに出没する。

巨人

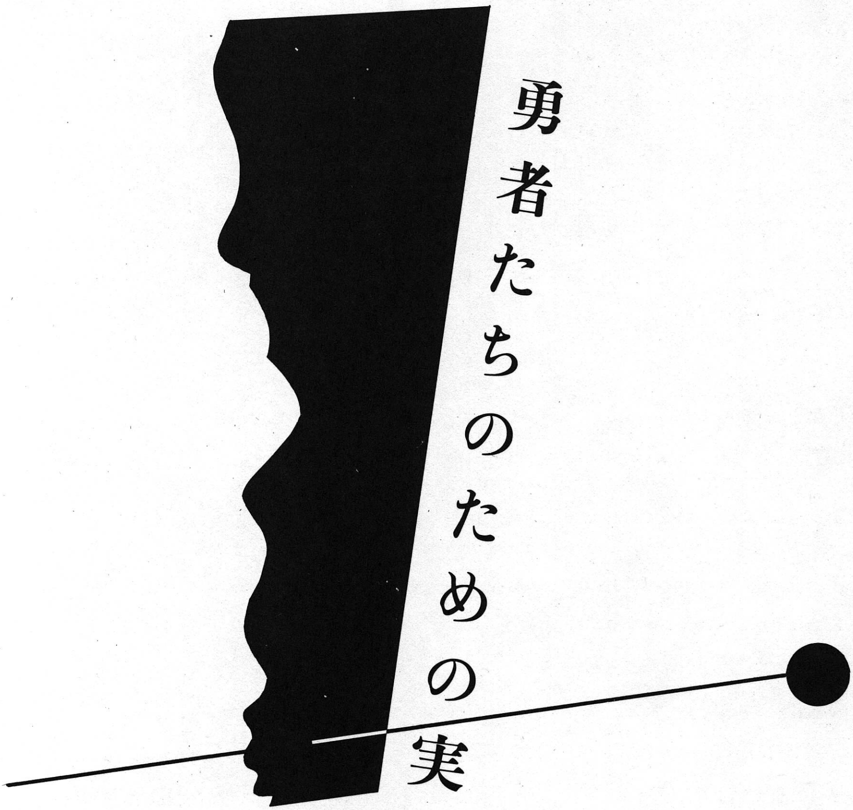


とにかく力はめちゃくちゃ強く、H.P.も高い。敵の生命の源が、何であるか（氷、炎など）を見きわめてから魔法を!!

『ウィザードリー』マジック・アイテム

アイテムの中にはボルタックでは売っていないものも数多い。とくにそれが特殊な魔力を秘めているとなるとなおさらだ。魔力を秘めたアイテムというのは、それだけでパーティに好運をもたらす偉大な力をもっている。しかし、使いかたを誤ったものには死さえもプレゼントしてくれる。それぞれの使いかたは所有者にはまったく不明。使ってみてはじめて分かるものがほとんどだ。ただボルタックや僧正の〝確認〟がもたらすアイテムの名前から推則するのみである。そんな魅惑的なマジック・アイテムの中からいくつかを紹介してみることにした。このほかにも、まだまだたくさんの秘宝が迷宮内に残されているであろう。キミのもつ勇者達の手でも探索してみてくれ!

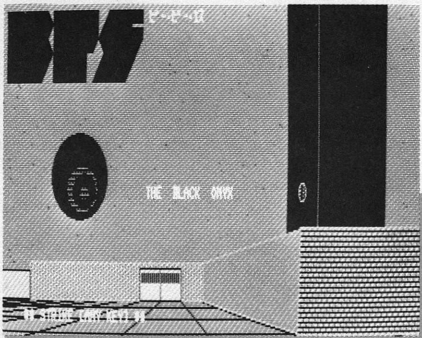
LONG SWORD＋1（長剣＋1）	長剣にさらに磨きをかけ、切れ味をよくした剣
DRAGON SLAYER（ドラゴン・スレイヤー）	竜殺しの剣。特に竜に対して異常に切れる
WERE SLAYER（ウェア・スレイヤー）	ライカンスロープ（獣人）殺しの剣
SHIELD＋3（盾＋3）	超高品質の盾。A.C.を4つ下げる
EVIL PLATE＋3（鉄のよろい＋3）	A.C.を9つ下げる。EVIL以外には呪いがかかる
HELM＋2(EVIL)（悪のヘルメット＋2）	A.C.を3つ下げる。EVIL以外には呪いがかかる
NEUT P-MAIL＋2（中立の鉄のヨロイ＋2）	A.C.を8つ下げる。中立以外だと呪いがかかる
SILVER GUNTLET（銀の小手）	身につけた者のA.C.を5つ下げる
SCROLL/LOMILWA(LOMILWAの巻き物)	LOMILWAの呪文を数回かけさせてくれる
AMULET/MAKANITO(MAKANITOのお守り)	MAKANITOの呪文を数回使用可能にしてくれる
JEWELED AMULET（宝石に飾られたお守り）	キャラのいる位置を正確に教えてくれる
WERDNA'S AMULET（ワードナのお守り）	大魔術師ワードナの魔力を秘めたお守り
ROD OF FLAME（炎の杖）	先から炎を吐きだし敵にダメージをあたえる
MURAMASA BLADE（名刀村正）	侍が持つと異常な切れ味をしめす。魔力ももつ。
SHURIKEN（手裏剣）	忍者が持つと異常な切れ味をしめす。魔力ももつ
DIADAM OF MALOR(MALORの王冠)	MALORの呪文を使わせてくれる
THIEVE'S DAGGER（盗族の短剣）	秘められた魔力を呼びだした盗族を忍者にする
POWER COIN（力のコイン）	秘められた魔力でもキャラをエリートに育てる
RING OF HEALING（回復の指輪）	傷ついた所有者のH.P.を歩行ごとに回復させる
DEADLY RING（死の指輪）	超高価な宝。だが所有者に確実な死をもたらす



勇者たちのための実戦編

ブラックオニキス

BPS



●PC8001SR ●PC8801/SR ●PC9801/F/M/U2 ●FM7/77 ●X1	T　5,800円 3.5D　7,800円 5D　7,800円

呪われた町ウツロ。そこにそびえ立つ謎を秘めた不思議な黒い塔、ブラックタワー。その中には魔法の宝石ブラックオニキスがあるという。手にする者に永遠の若さとばくだいな富をもたらすという伝説の宝石ブラックオニキス。あなたは、仲間とともにパーティを組んでウツロの謎にいどむのだ。

『ブラックオニキス』は、日本ではじめての本格的ファンタジー・ロールプレイングゲームとして人気が高い。その評価の高さは、あのアメリカの人気パーソナルコンピュータ、アップルIIに移植がすすめられているということからもわかるだろう。

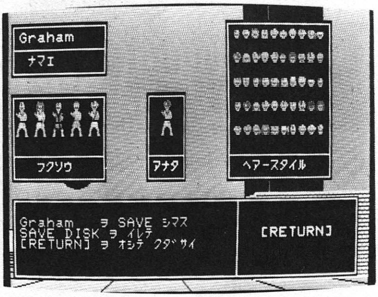
この『ブラックオニキス』、じつはシリーズ作品となっていて、その第1シナリオなのである。つぎのシナリオが『ファイヤークリスタル』。そして、現在第3、4作目が制作中である。

最初のシナリオということもあって、入門用として、初心者にも遊びやすくなっている。コマンドをすっきりと整理させたり、キャラクターの状態を棒グラフで表示したり、というようにプレーヤー本位の、使い勝手をよく考えたつくりになっている。ただし、魔法を使うことはできない。(第2シナリオ『ファイヤークリスタル』では魔法を使える)。それでも、充分に楽しめるだけの内容と魅力をこのゲームはもっている。

●パーティー作りはとてもカンタン

まずはじめにキャラクター作りをすることは、ほかのロールプレイングゲームと同じ。だけど『ブラックオニキス』では、作業がとてもかんたんになっている。最初に名前をきめる、それから髪型と服装をきめる。ハイ、これでおしまい**(写真❶)**。攻撃力とか生命力とかきめる必要はいっさいナシ。こういう細かい部分は、プログラムのほうで自動的にやってくれるのだ。ただ、そのかわりキャラクターがどのくらいの能力をもっているかは、その場ではわからない。ウツロの町に行って、あることをしないとわからないようになっているのだ（それはウツロの町で説明しよう）。

❶



だから、念のために何人かよけいにキャラクターを作っておくのもよいだろう。さあ、キャラクターがそろったら、さっそくウツロの町へと出発だ。

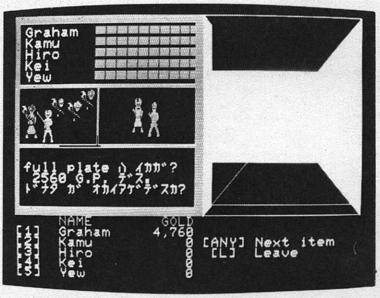
●謎がいっぱい ウツロの町

さて、ウツロの町へと入る。とうぜん町なわけだから、ごくまれにモンスターもでてくるが、そこにいるのはほとんどが人間(**写真❷**)。しかし、人間にも善人と悪人がいるから、よく考えて行動すべし。人間だからと気をゆるしている

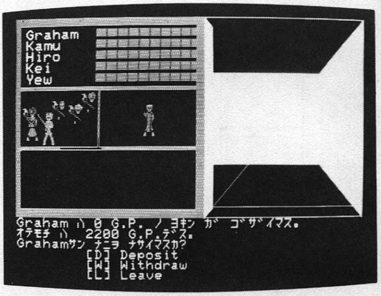
❷

と、いきなり襲われたりすることがあるのだ。だからといって、また、かたっぱしから倒していると、いざというときにピンチをまねいてしまうこともある。というのは、パーティが5人未満のときに善人に出会って話しかけると、その善人はメンバーに加わってくれることがある。しかし、善人も殺してばかりいると、パーティの心が悪に染まってしまって、善人は仲間にならなくなるからだ(悪人が仲間になってくれることはけっしてない)。だから、善人と悪人を見分ける目をやしなうのも大事なことだ。見分け方のヒントは、服装に気をつけること。そして、人間は迷宮の中にもいるし、奥深くにいるヤツほど強い。このことを憶えておくと、あとでなにかと助けになることがあるだろう。

ウツロの町へと話をもどそう。ウツロの町を歩いているうちに、気がつくことが4つある。ひとつは、ウツロの町から外にはでられないこと。寺院やアリーナには入れないこと。ブラックタワーにもとうぜん入れないこと。そしてもうひとつは、いろいろな建物があることである。ブラツクタワーになんとかして入ることは、このゲームのテーマであるが、ほかの出られないゲートはこのゲームの続作に話がつながっているのだ。ここでは、それらはおいておくとして、建物のチェックを充分にしておこう。ブラックオニキスを見つけるまでに、何度もやっかいになるお店が何軒もあるからだ。武器を売ってくれる店、ヨロイを売ってくれる店(**写真❸**)、カ

❸


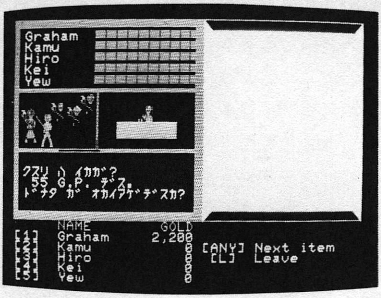
ブトを売ってくれる店、盾を売ってくれる店と。しかし、プレイヤーの持ち金は最初は少ない。だからはじめのうちは、強力な装備をすることができない。そこで、地下迷宮でお金をかせいでは、これらの店で少しずつ装備を良くしていくのだ。また、じょうずなお金のためかたとして、銀行を利用するのも大事なことだ(**写真**

❹


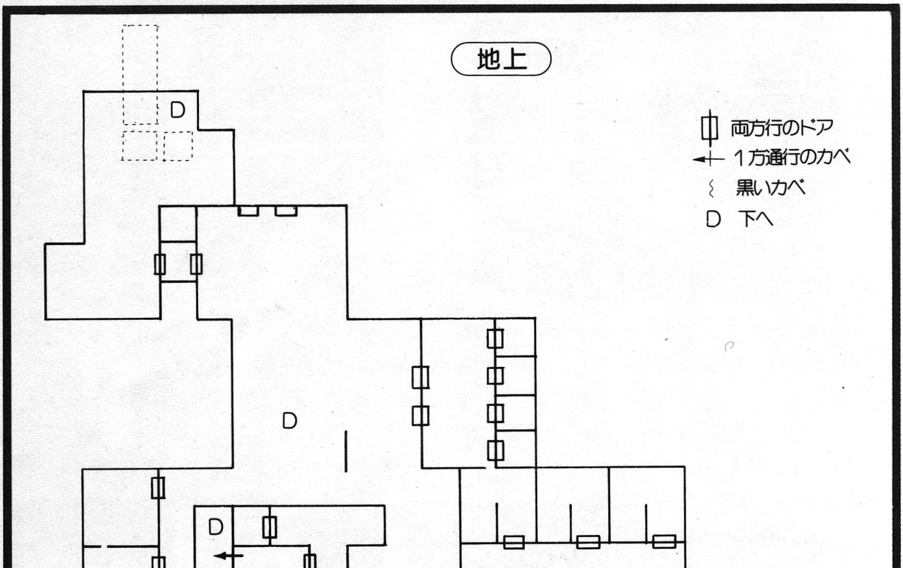
❹)。お金はひとりあたり15000Gold以上は持ち歩けないようになっている。だから、お金がたくさんあってもすぐにつかわないときは、銀行に預けておこう。もっとも利息はつかないけどね。

そして、もうひとつ大事な建物がある。それは病院だ。地下迷宮でいくらダメージをうけても、ここに生きて来さえすれば助かるのだ。むろん、タダでは治してくれないけれど、充分

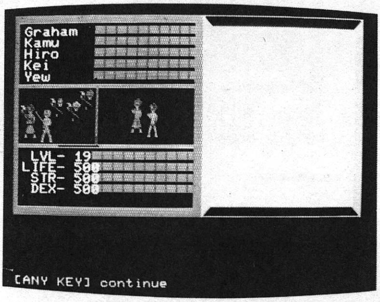
❺



なお金を持っていればたちどころに全快するのだ。また、お金が少なくても、持っているお金分の治療はしてくれる。また、病院の中にある薬屋では薬とその容器を売っている（**写真❺**）。容器がなければ薬を買うことはできないが、お金に余裕があるなら、なるべく買っておくべきである。ちなみに、ひとりにつき容器１個、容器には５服分の薬が入るようになっている。こ

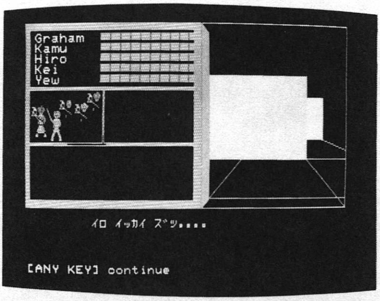


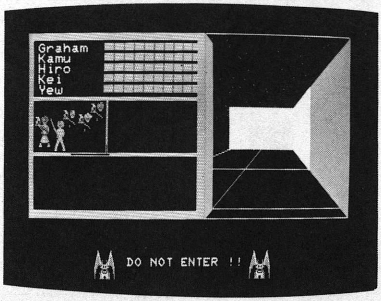
の薬さえ持ち歩いていれば、大きなダメージをうけるたびに地上にもどる必要がなくなるのである。さらにもうひとつ、病院には身体検査というのがあって、レベルに応じた料金を払えば、

❻ 

キャラクターの能力を見ることができる（写真❻）。具体的には、キャラクターのレベル、生命力、攻撃力、機敏性が数字であらわれるのである。もしお金があまっていたら、身体検査を受けて、キャラクターがどの程度の力をもっているか知っておくのもよいだろう。

さて、地上にはほかにもいろいろな場所がある。ブラックオニキスがあるといわれるブラックタワー。地上からは入ることはできないうえに、近くにはいつも雷がとどろいている。そし

❼ 

❽ 

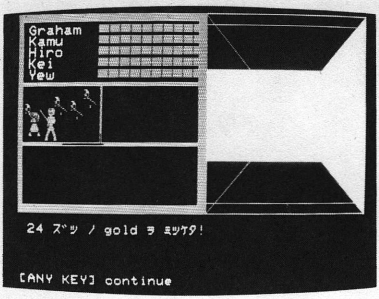
て、このブラックタワーの近くに、入るとワープする小屋がある。ここではワープするときに、とても大事なメッセージがでてくるので注意しておこう（写真❼）。また、町の中央部には廃墟がある。この廃墟に入ろうとすると入り口の両脇に立っている石像から「入ってはいけない！」というメッセージがでる（写真❽）。以上、これらに注意して、とにかく歩きまわってみよう。さてウツロの町の探険が終り、パーティの整備も整ったら、いよいよ地下迷宮への出発だ。

● 地下1階は練習用のフロア

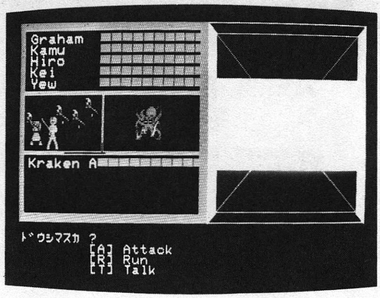
地上から地下へと通じる穴は、全部で６ヵ所にある。最初の４ヵ所は町の西北にある墓場だ。しかし、４ヵ所の穴のうち、２個はただ穴があいているだけ。つぎの１ヵ所もすぐ行きどまりになってしまう。そして、最後の北東にある穴だけが地下迷宮に通じているのだ。だけど、これは地下１階だけの規模の小さな地下迷宮で、ブラックタワーへとは続いていない。しかし、迷宮の構造もそれほど複雑ではないので、練習用にはもってこいだ。この小迷宮の探険が終えるころには、キャラクターのレベルも２から３ぐらいにはなってくるはず。

ところで、ここでモンスターについても少しふれておこう。ブラックオニキスの場合、モンスターは特定の場所で待ちかまえているものと、動きまわっているものの２種類がある。だから、電源を入れてゲームを始めるたびに、モンスターがかならず出現する場所というのがある。これを利用すれば、効果的に経験値をかせぐこともできる。また、キャラクターが大きなダメージをうけているときには、モンスターをなるべく避けることもできる。一方、動きまわっているモンスターは、乱数で出現が決められている。だから、経験値をかせぎたいけど下の階のモンスターは強すぎて危険だというときには、上の階をぐるぐると何度もまわって、弱いモンスターと闘い経験値をかせげばよいのだ。また、モ

❾



❿



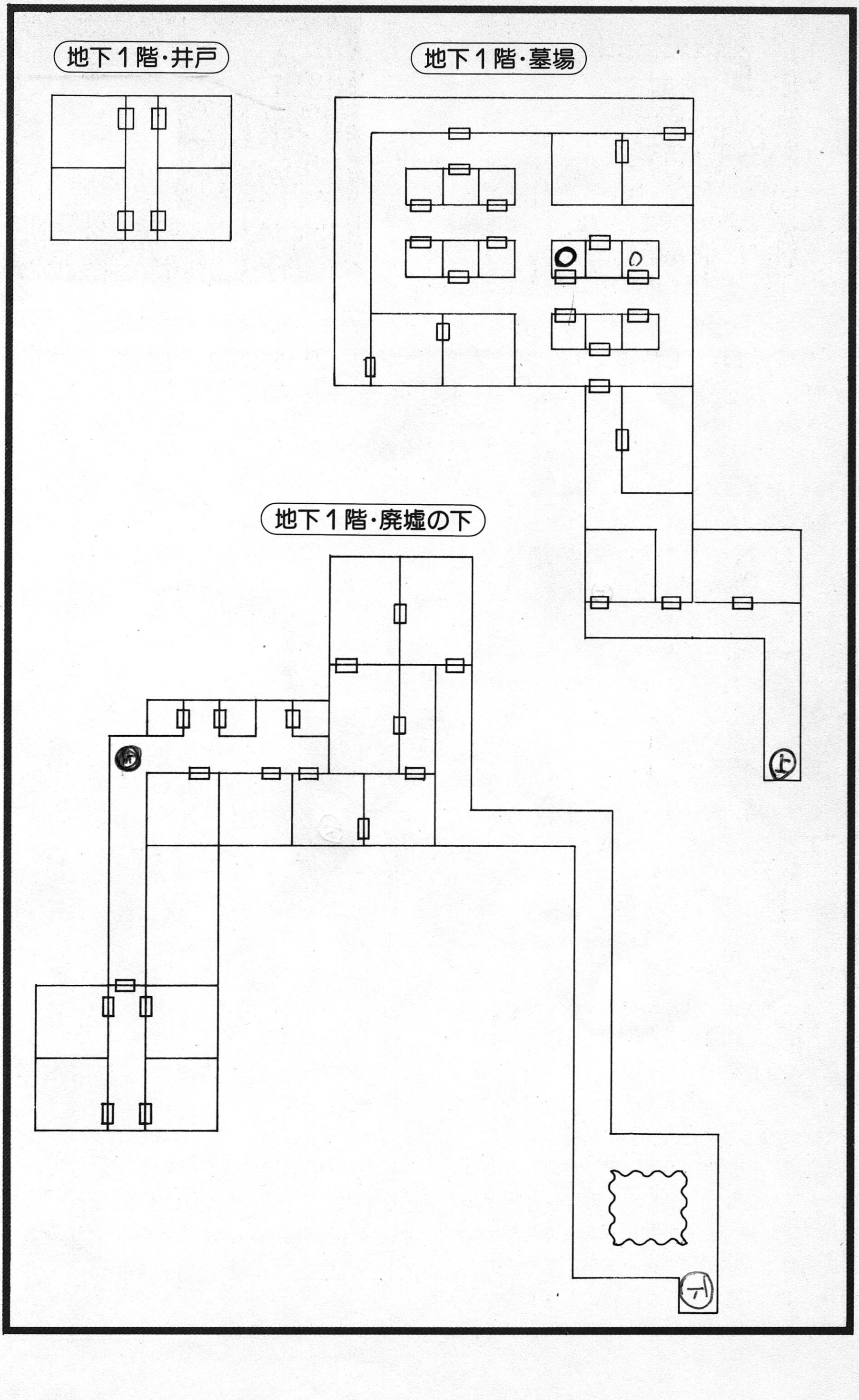
ンスターを倒すと、しばしばお金が手に入ることがある(**写真❾**)。しかし、どんな場合にもお金が手に入るかというと、そうではない。まず、モンスターの中にはお金を持つものと、お金を持たないものとの2種類がある。さらに、特定の場所で待ちかまえているモンスターはお金をためこんでいるが、一ヵ所にとどまらずに動きまわっているモンスターはお金は持っていない。だから、すでに一度足を踏み入れて、お金をまきあげてしまった場所では、もうモンスターを倒してもお金は手に入らないのだ。このような言い方では、ちょっと分かりづらいかもしれないけど、実際にプレイしてみればすぐにわかるだろう。

さて、墓場の小迷宮での冒険を終えるころには、レベルも上がって、お金も少しはたまったことだろう。そこで、本物の地下迷宮に入るまえに、装備を強化しよう。ここでは武器よりも防具を強化しておいたほうが、最初のうちは有利だ。また病院へ行って薬を買うのもよい。だけど、まだヒットポイントも高くないし、地上にもどるのもそれほどたいへんじゃないなら、ダメージの回復は医者にかかったほうが安くすんでトクだ。

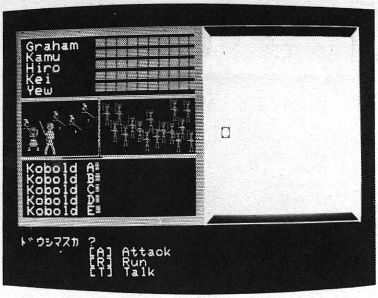
さて、地上から地下へ通じる穴の残り2つのうちひとつは、廃墟の北側の広場にある井戸である。ここには地下1階に4つの部屋がある。迷宮らしいのはそこまでで、あとは井戸が地下5階まで、いっきにつながっているのだ。しかし、あせってはいけない。少なくともレベルが全員6以上になるまでは、底に下りてはいけないのだ。なぜなら、井戸の底には大ダコのクラーケンが守っているからだ(**写真❿**)。このクラーケン、1匹ではこのゲームに出てくるモンスターの中で、もっとも強いモンスターなのだ。

さて、最後のひとつの穴。これがほんとうの地下迷宮の地下1階に通じる穴なのだ。しかし、これを見つけるのは、かなりむずかしいだろう……。ところがじつは、ウツロの町を歩いているうちに、それを知るてがかりはいくつか手に入っているんだ。ひとつは、廃墟に入るときにでてくる「入るな」のメッセージ。そしてもうひとつは、ブラックタワーの近くの小部屋に入ったときに起こるワープ現象だ。ワープすると、廃墟のまん中に出てくるが、この廃墟の中には壁がみえるのに、前進することができる場所が1ヵ所ある。(まめに壁にぶちあたって調べてみよう。マップ作りをしてみれば、どうしても行けない場所が出てくるから、見当がつくハズ)。ここがそのほんとうの穴なのだ。この廃墟の中にある地下迷宮の入り口を見つけるまでが、ゲーム序盤の最大のヤマだ。

さて、このほんとうの地下迷宮の地下1階。広さはそれほど広くない。というのは、『ブラックオニキス』では、それぞれのフロアは一定の広さからなりたっている。だから地下1階は迷宮が3つに分かれているぶん規模が小さくなってしまっているのだ。ここは構造もカンタンだし、ほとんど1本道だからマッピングはそれほど手間がかからないだろう。もし、パーティ全員がレベル3以上になっていたら、そのまま地下2階へと行ってしまおう。

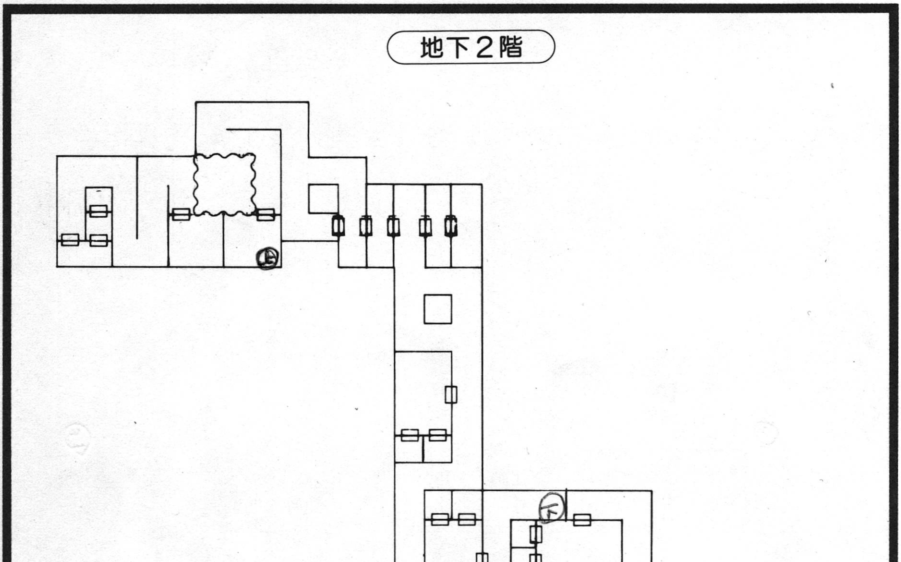

地下1階・井戸
地下1階・墓場
地下1階・廃墟の下

地下2階は迷路のオマケつきだよ



⓫

この階も地下1階と同じように、それほどむずかしい構造じゃない。モンスターも、地下1階でおなじみのヤツらばかりだ。もっとも数は増えているけど(**写真⓫**)。この階で注意しなければいけないことはひとつだけ。迷宮のつきあたりのほうにある巨大な迷路(迷宮じゃないよ)だ。ここに入るときには、マッピングを慎重に



マップを完成させるには？

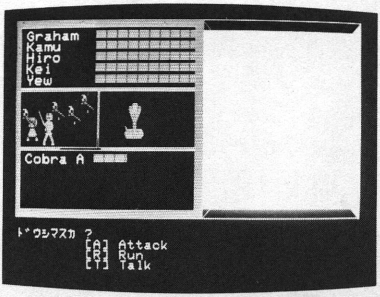
『ブラックオニキス』では、全フロアが同じ面積でできている。だけどマッピングをしていると、うまく全部おさまらずに、空いた空間ができてしまう。とくに地下2階には大きく空いてしまうところがある。しかし、ここに行く方法がじつはある。それはブラックタワーのらせん階段をわざと地下2階で踏みはずすんだ。そうすると、いままで行けなかったエリアに行くことができるゾ。

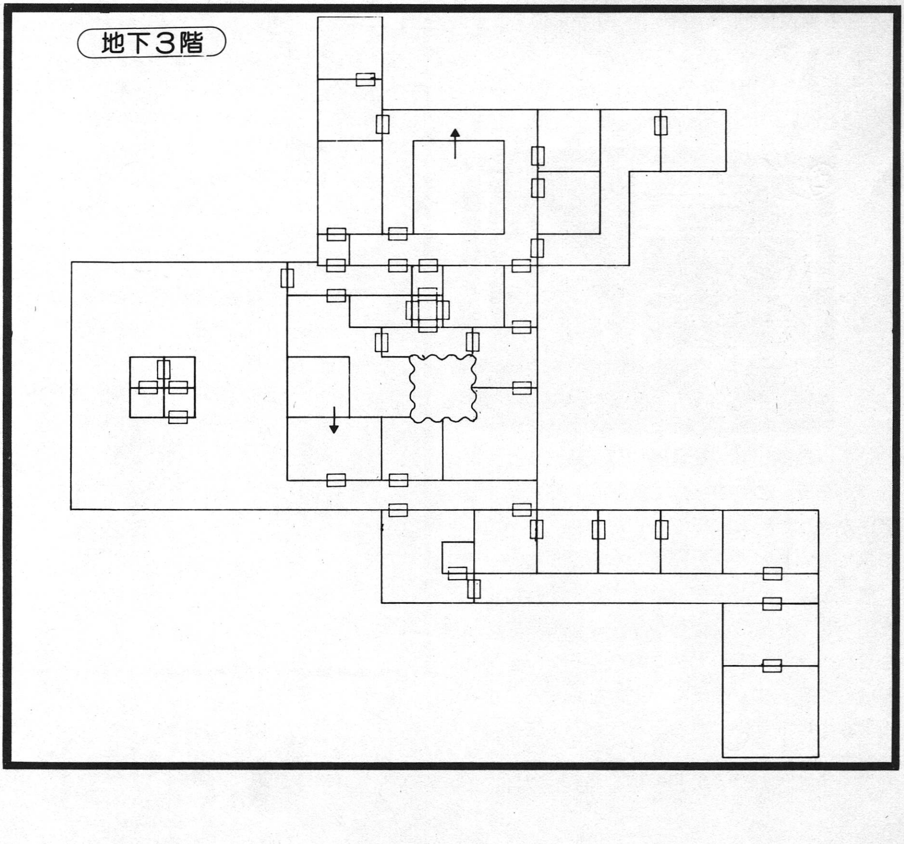
マップ作りはロールプレイングゲームの基本だけど、いちばんの楽しみでもある。いろいろな方法でキミたちのマップをより完璧にしていこう。

やる、ということだ。しかし、経験値をかせぐにはちょうどよいので、なるべく入るようにしよう。

●地下3階は ちょっとてごわいよ

地下3階にまで下りてくると、モンスターの顔ぶれもすっかり変わり、強力になっいるから気をつけていこう（写真⑫）。ダメージがひどい

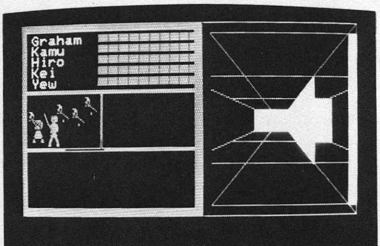
⑫




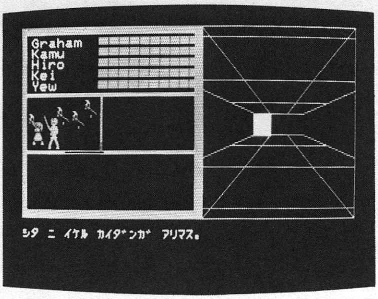
ときには、無理をせずすぐに地上にもどるか、薬を飲まないと死んでしまうこともよくあるから要注意。それに、いままではただの黒いだけのカベ（これはブラックタワーの地下にうもれている部分なのだ）も、この階あたりから魔力を発揮しはじめる。というのは地下３階の黒いカベはワープするカベなのだ。これを利用すれば、ふつうでは入れない場所にも入ることができるのだ。ともかくこの階では気をつけて行動しよう。また、この階でもレベルを少し上げておかないと、つぎの地下４階では生きのびられないゾ。

●わけがわからん 地下４階

地下３階につづいて、地下４階でも新しいモンスターがぞろりと出てくる。新しいモンスターたちも強力だが、迷宮のつくりがものすごくトリッキーになっているのだ。まず、ブラックタワーが２つも出てくる。そして、一方から見たら何もないのに、反対側から見ると壁になっ

⑬


ている不思議なカベも登場(**写真⑬**)。また、ブラックタワーの壁の一部ではなく、ワープする黒いカベなんかも出てくる。だから、気がついてみると同じところを何度もぐるぐるまわっていたなんてことにもなったりする。それに地下５階へと下りる階段がなかなかみつからない。もしパーティが例の大ダコのクラーケンを倒せるほどに充分強くなっているのなら、井戸から地下５階に下りてもいい。だけど、よほど強くなっていないと、倒すまでにそうとうのダメー

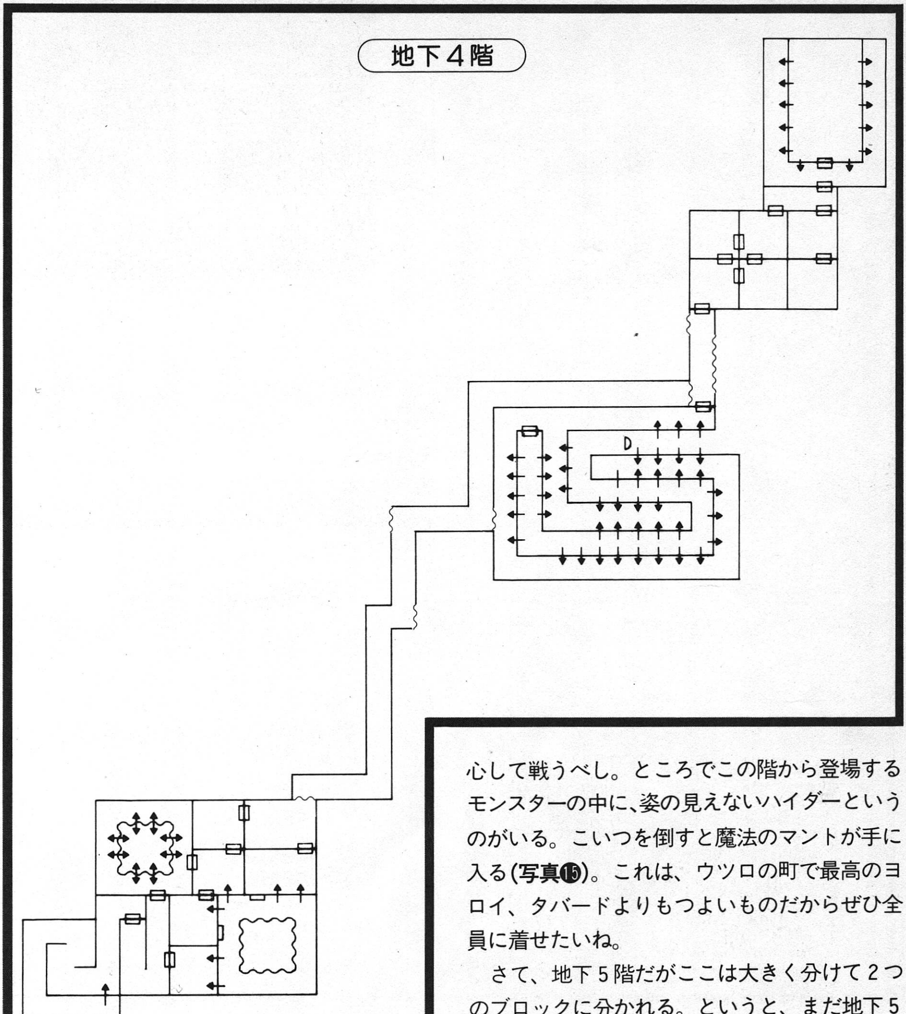
⑭


ジをくらってしまう。だから、がんばって下り階段を探そう。じつはこの階段はうずまき状になった回廊があるけど、そこにあるドアを開けて前進し、カベが見えるごとに、その壁に沿って曲がればたどりつくことができるのだ(**写真⑭**)。

要注意モンスター

モンスターの中には強いものもいれば弱いヤツもいる。パーティがはじめて下の階に下りていくときは、こんなモンスターには要注意！

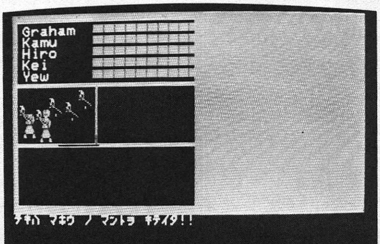
- ▶地下１階　とくにナシ。
- ▶地下２階　とくにナシ。
- ▶地下３階　コブラが強い。油断してると死人がでるゾ。
- ▶地下４階　オーガー。こいつらに３度つづけて会うようなことがあったら、不幸だと思ってあきらめる。
- ▶地下５階　ブラーブやウィルキャットにデーモン、ビーストなんかも怖いけど、じつはオーガーがいちばん怖い。めったにこの階では出ないけど、出くわすと13〜14という大群なのでタイヘン。
- ▶地下６階　なにが出ても怖いけど、トロールとミーアにはとくに注意。
- ▶ブラックタワー　戦わないにこしたことはない。



心して戦うべし。ところでこの階から登場するモンスターの中に、姿の見えないハイダーというのがいる。こいつを倒すと魔法のマントが手に入る(**写真⑮**)。これは、ウツロの町で最高のヨロイ、タバードよりもつよいものだからぜひ全員に着せたいね。

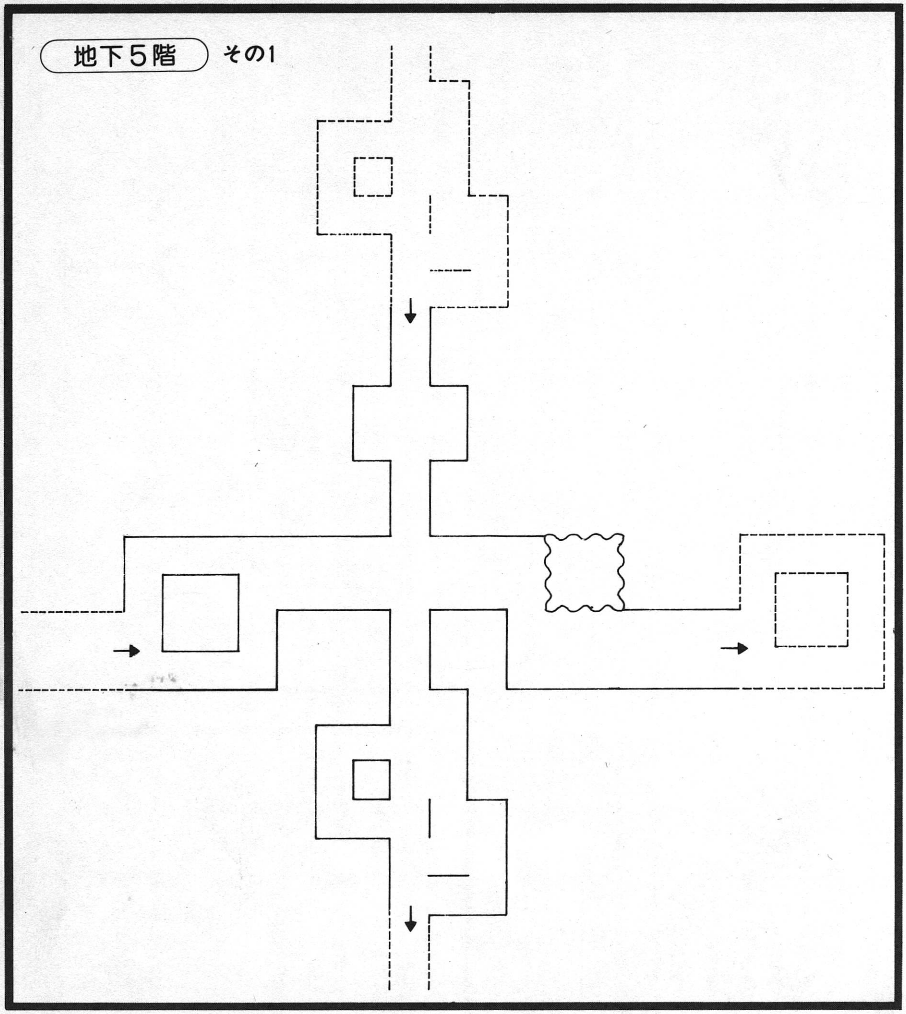
さて、地下５階だがここは大きく分けて２つのブロックに分かれる。というと、まだ地下５階を完全に攻略していない人は、扉だらけのブロックと、ちょっと歩きまちがえるとすぐワー

⑮



●２重構造の地下５階

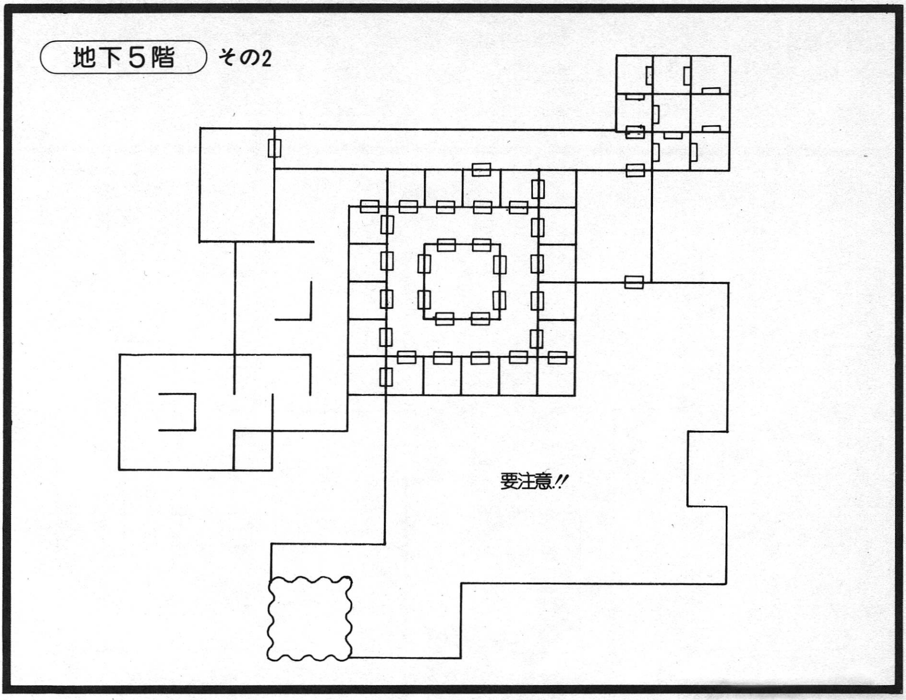
地下５階は中盤の大きなヤマ場その１だ。この階の秘密がとけないと、つぎの地下６階には行けない。モンスターもケタちがいに強いから

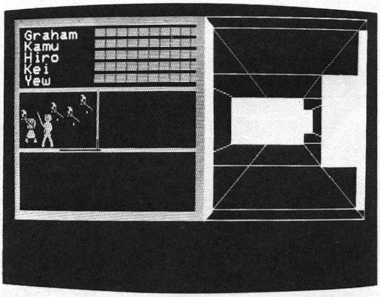


ブしてしまう大広間との二重構造かな、と思うかもしれない。ところがじつは、この2つを合わせたブロックと、東西南北にはてしなくつづく大通りの2ブロックから大広間はなりたっているのだ。そして、この2つを結ぶ道は、ワープもそうだけど、じつはブラックタワーなのだ。この階のブラックタワーは、通りぬけることができて、2つのブロックのかけ橋になっているのだ。このことがわからないと、2つのブロックを自由に行き来することはできない。そして、いよいよ最下層の地下6階へと進むことになる。

●きれいな6色 地下6階

地下6階には部屋がない。ドアもない。そしてフロアが6ブロックにわけられていて、それぞれをつなぐのは黒いカベになっている(写真⑯)。モンスターもケタはずれに強くて、レベルが7や8でも、油断してるとすぐに全滅してしまう。一人や二人が死ぬのは、あたりまえなくらいだ。ところでこの地下6階、ほんとうは6

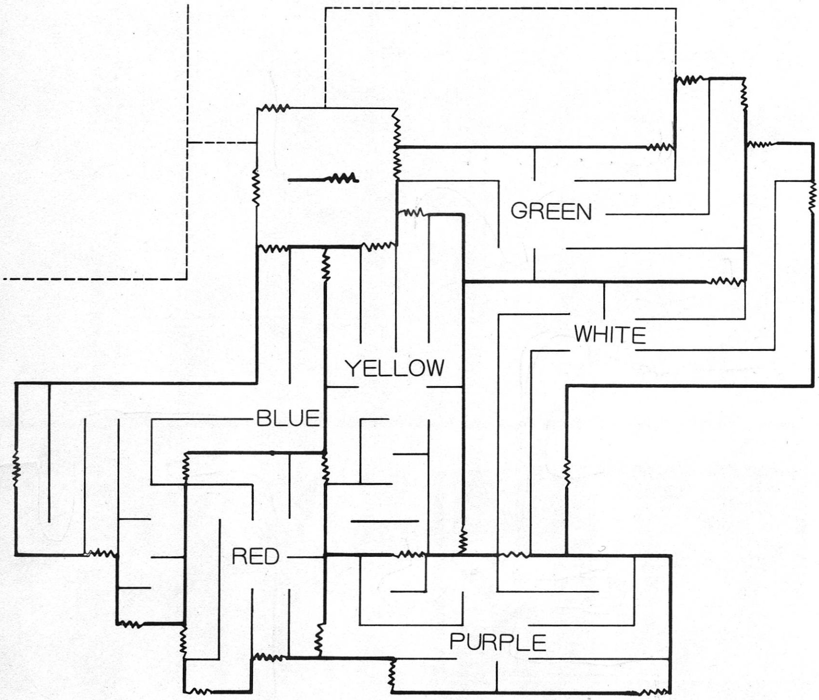


⑯


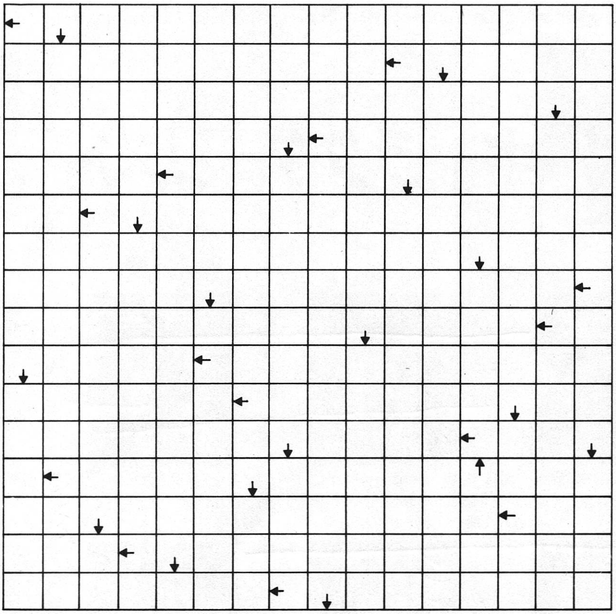
ブロックではなくて7ブロックになっているのだ。しかし、ふつうには7番目のブロックには入れない。これが中盤のヤマ場その2、というより『ブラックオニキス』最大のヤマ場なのだ。そして、これを解く鍵は、じつは地上にある。それは、れいのブラックタワーの近くの小屋でのメッセージ「色1回ずつ」だ。つまり6色のブロックを一定の順番でまわればよいわけだ。その順番とは、使用するパソコンのカラー信号の順なのである。この順にまわると、最後の7番目のブロックに入ることができる。そして、

この７番目のブロックは、じつはブラックタワーの最下部分なのである。ブラックタワーの頂上へと向かうには、ここからにらせん階段になっている、ブラックタワーの地中部分を上がっていくだけでよいのだ。ただし、このらせん階段は一歩でも踏みはずすと、外にでてしまう。そうするとまた地下６階から始めなくてはいけないので注意するように。

地下６階



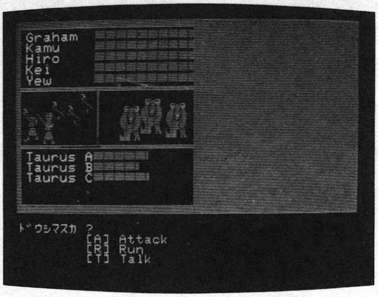
ブラック・タワー



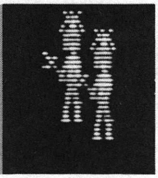
※あといくつかドアがあるで要注意

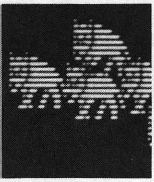
●ブラックタワー、そして ブラックオニキス

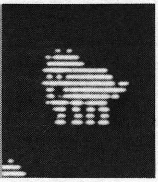
ブラックタワー。そこは透明で、つねにまわりには、星がまたたいている（**写真⑰**）。そして、ところどころにポッカリと扉が浮いているという幻想的なところだ。モンスターは４種類だけ。タウロス、レイス、ハイダー、ジャイアン

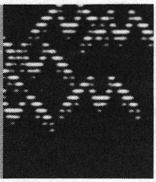
⑰


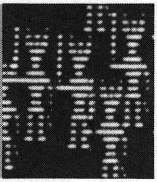
CHARACTER LIST キャラクターリスト

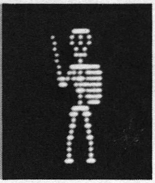
アズテック

南アメリカの原住民アズテク族の戦士が、呪いによって連れてこられた

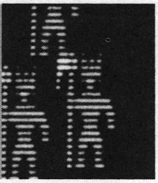
ウルフ

青いオオカミ。集団で襲ってくるが、おくびょうですぐに逃げだす

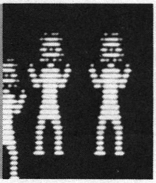
ライオン

レベルが低いときはけっこう強敵。するどいツメと牙で襲いかかってくる

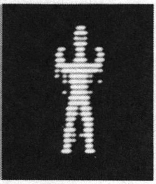
バット

群れをなして飛んでくる。強くはないが、すばしこく攻撃をかわしてくる

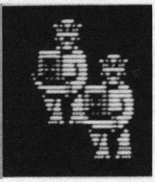
コボルト

は虫類の小人族。強くないし、小金をためているのでいいカモになる

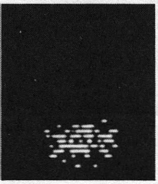
スケレット

ガイコツ戦士。一度死んでいるから、けっして逃げることはない。お金は持っている

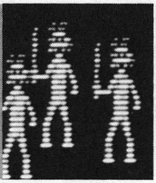
ゴブリン

ちょっと太めの緑の小人。地下２階では大群で襲ってくる。お金は持ってない

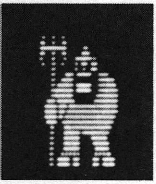
ゾンビ

起きあがった死体。たいした攻撃をしないけど、けっして逃げようとしない

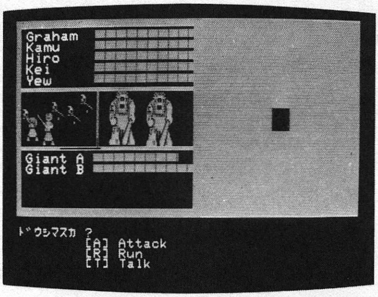
マミー

１つ目ミイラ。これも不死のモンスター。まれに強力なのがいる……らしい

オーク

ピンク色の鬼。大きめの盾をかまえ、大剣をふるう。だけど逃げ足がはやい

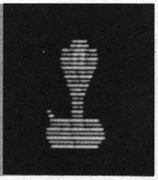
スライム

緑色のブヨンブヨンのモンスター。動きがにぶいので戦いやすい相手

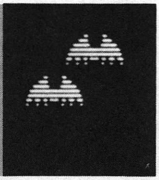
グール

屍鬼。人間の死体を喰らうのが好きなモンスター。見かけのわりに強い

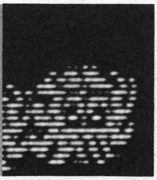
オーガー

原始人のような感じのオーガー鬼。しかし、その一撃は強力だ。用心すべき敵

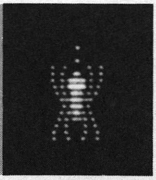
⑱


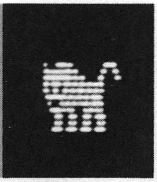
トだ(**写真⑱**)。こいつらはレベルが10でもてごわいから、なるべく戦うのを避けよう。そして、すごくむずかしいことだけど、マッピングをしていこう。しらみつぶしに探していけば、きっとブラックオニキスを見つけだすことができるはずだ。

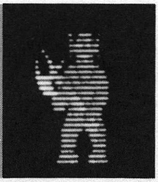
コブラ

その猛毒のキバによる攻撃には、すさまじいものがある。あなどれない相手

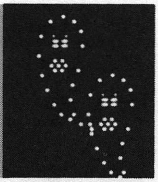
バンパイア

吸血コウモリ。なぜかお金持ち。けっこう下の階に出るモンスターにしては弱い

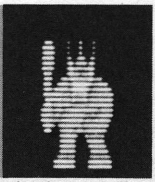
ブラーブ

スライムの親玉。スライムとちがって攻撃力が大きい。でも動きはにぶいから……

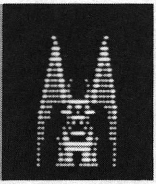
スパイダー

巨大毒グモ。天井から襲いかかってくるうえに、動きがすばやく、逃げ足も速い

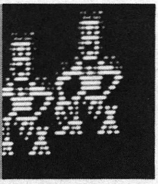
ウィルキャット

ヤマネコ。その鋭いツメは高レベルの戦士に大きなダメージをあたえる。すばやい

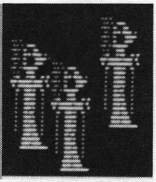
ホブゴブ

ホブゴブリンは、ゴブリンの親分。巨大なマサカリで戦士の首を切りにかかる

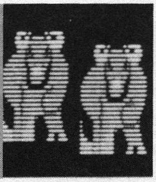
ゴースト

おばけ。実体がないから、なかなか倒すことができない。うっとおしい敵

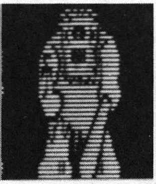
デーモン

赤鬼悪魔。高レベルの戦士でさえも一撃で倒す力を秘めている。てごわい敵

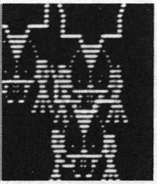
ビースト

翼を持つ動く石像。石でできているから、なかなか倒すことができない。強敵

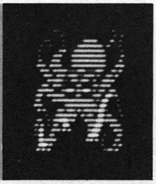
トロール

迷宮の最下層に住む人喰い巨人。圧倒的な力で襲ってくる

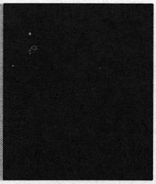
レイス

亡霊。強くはない。しかし彼らの攻撃にやられると、生命力がなくなっていく

タウロス

ミノタウロス。巨大な戦斧をふりかざして襲ってくる。あまり戦いたくない相手

ジャイアント

ブラックタワーを守る大巨人。動きはにぶいが、生命力、攻撃力ともに最強力

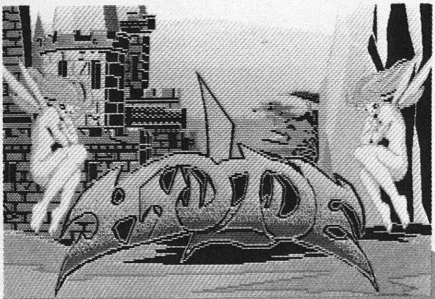
ミーア

攻撃力はとても強力だが、一撃をうけるともろい。逃げ足もけっこう早い

クラーケン

井戸の底に住む大ダコ。ほかの場所には出てこない。単独ではもっとも強力(?)な敵

ハイダー

姿をけっしてあらわさないモンスター。倒すと、魔法のマントが手に入る

ハイドライド

T&Eソフト



●PC6001mkII/6601/SR ●PC6601 ●PC6601SR ●PC8801/mkII/SR ●X1シリーズ ●FM7/new7/77 ●MSX/2	T　4,800円 3.5D　6,800円 5D　6,800円 ROM　5,800円

ロールプレイングは、とにかくめんどうくさいもの！　という常識(?)をひっくりかえしてくれたのが、この『ハイドライド』。スリル満点のアクションゲーム感覚て、知らないうちにゲームをすすめることができるのだ。〝アクティブ・ロールプレイング″、バンザイってとこだね。

――王宮を中心に広大な大地をもつ緑の国、フェアリーランド。フェアリーランドは、かつては争いごとなどひとつもない、平和そのものの国でした。偉大なる魔力をもつ3つの宝石が、不思議な力で邪悪な魂から国を守っていたからです。しかしある心ない人間の手で、宝石のひとつが盗まれたことにより、状況は一転してしまいました。バランスの崩れた魔力をつき破って、いままで封印されていた悪魔バラリスがよみがえってきたからです。

バラリスの魔力により、残りの宝石もいずこかへとばされてしまい、平和であったフェアリーランドもだんだんと崩壊していきました。王国のプリンセス、アンもバラリスの魔力により妖精にされ、どこかに隠されてしまいました。今ではその美しい平原や森を歩く者は、バラリスに放たれた怪物たちだけになってしまいました。王国の人々の未来には、もはや恐怖と絶望しか残されていないかにみえたとき……。

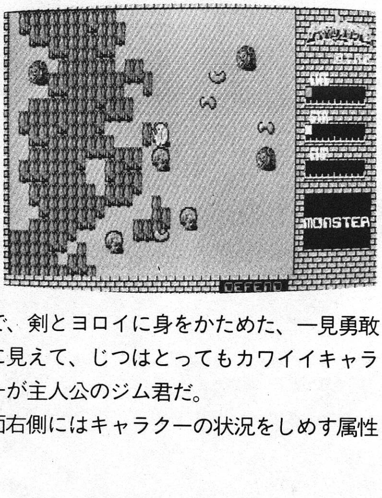
この悪魔の悪業に耐えかねた一人の勇敢な若者が、王国の復興を願い立ち上がったのです。彼の名はジム。ジムは人々の希望を一身に背負い、敢然とバラリスに挑戦していったのです。

●序盤戦はまず、キャラクターのレベルをアップしろ

ゲームの目的は悪魔バラリスを倒すこと。そのための鍵となるのが、不思議な力をもった3つの宝石だ。バラリスにより、どこかに隠されてしまったこれら宝石と、あちらこちらで見つけるマジック・アイテムをどこまで集めることができるかが、このゲームを解く大きなポイントだ。

勇ましいテーマミュージックとともに登場した初期画面(**写真❶**)。木々がおいしげる平原の中央で、剣とヨロイに身をかためた、一見勇敢そうに見えて、じつはとってもカワイイキャラクターが主人公のジム君だ。

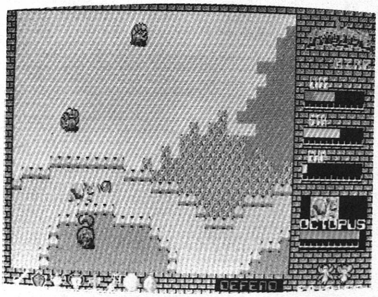
❶



画面右側にはキャラクーの状況をしめす属性

値が棒グラフになって3つならんでいる。上から順にLIFE（ライフ）、STR（ストレングス）、EXP（エクスペリエンス）だ。LIFEとは生命力のことで、これが長ければ長いほど、キャラクターの体はダメージに耐えられるようになっている。ふつうこの生命力は緑色の棒グラフで表

怪物との戦闘法鉄則集



●鉄則〈その1〉「背後からやっつけろ！」

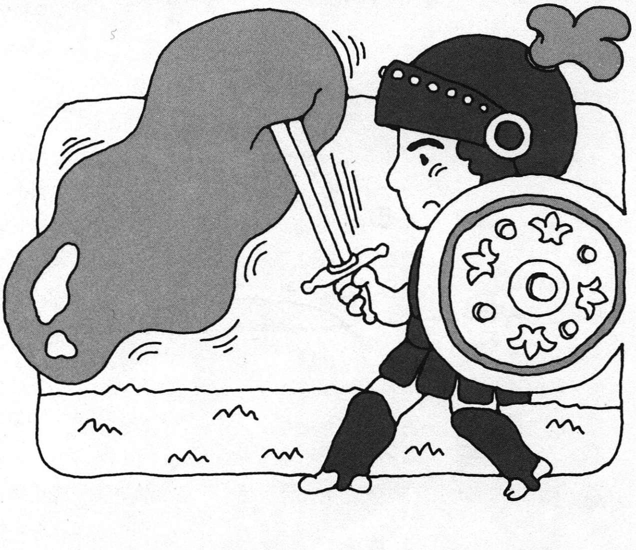
フェアリーランドの怪物たちは、どういうわけか曲がったことがきらい。まるでいのししのように直進する傾向がある。それゆえ、もしこちら側に走ってくる怪物たちを見つけたら、サイドステップで、ひょいとかわし、奴らの背後にまわってしまおう。

１度闘ってみれば分かるけれど、怪物たちは進行方向にいる敵にたいしては、攻撃をしかけるが、背後からの敵にはまったく無抵抗だ。このサイドステップを使った背面攻撃を駆使すれば、どんなスゴい怪物を相手にしても、無傷でKOすることだって可能だ。ぜひとも覚えてほしいテクニック。とくに初対面の敵と闘うときは、相手の力量をはかるためにも使ってみてくれたまえ。

●鉄則〈その2〉「Hit and Away」を駆使しよう

「Hit and Away」（ヒット・アンド・アウェイ」という言葉を知っているかな。ボクシングなどによく使う言葉で、〝敵のすきをみて、瞬時に攻撃(Hit)をくわえ、攻撃がおわりしだい、瞬時に逃げる(Away)〟という意味なんだ。この戦法は『ハイドラド』でも、とても役に立つので覚えておこう。

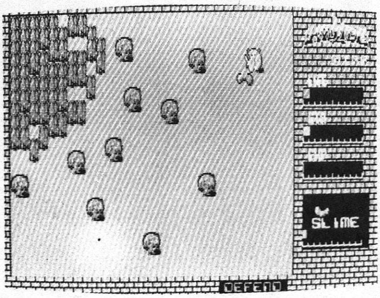
とくにドラゴンや大ダコ、大ウナギなどの大物との戦闘に有効で、たとえばDeffenceモードで（なんせ奴らは攻撃力が、けたはずれに大きい。Attackモードだと、一撃でやられるかも知れない…）背後から忍びより、一撃攻撃をくわえ即座に逃げる。もし敵にダメージをあたえられたら、平原にもどって（平原はダメージの回復がいちばん早いから)、生命力をもとにもどし、またもや背後から……をくりかえすのだ。１回ごとにセーブしておくのもよい。〝蝶のように舞い、蜂のようにさす〟、これがコツだよ。



示され、傷をうけるたびに右から赤にかわっていく（すべてが赤くなったときは、キャラクターの死亡を意味する)。STRはキャラクターの腕力を意味し、この棒グラフの長さに比例して、1回に敵にあたえるダメージが大きくなっていく。EXPは経験値のこと。キャラクターが怪物を倒すたびにだんだんと伸びていき、いっぱいになったら1レベル上昇。すると、LIFEとSTRがアップする。

キャラクターの動かしかたはとても簡単。テンキーで上下左右に移動させ、スペースバーで、Deffence（ディフェンス、つまり防御）モードと、Attack（アタツク、つまり攻撃）モードを交互に切りかえる。Deffenceモードのときは防御力がアップして攻撃力はダウン。Attackモードのときはその反対で、攻撃力がアップして防御力がダウンする。敵と戦闘するときは、Attackモードにして敵とぶつかるだけ。Deffenceモードのときにでも、敵にダメージをあたえることはできるが、そのダメージはほんのわずか。この2つのモードをうまく使いわけられるかどうかが、序盤戦をのりきるひとつの鍵だね。 では、さっそくゲームを開始してみることにしよう。とりあえずチャカチャカとテンキーを押し、ジム君をちょこまか動かしていると、なにやら緑色のブヨブヨした怪物がそばに寄ってきた。ためしにチョコンとつついてみると、画面右下のインフォメーション・ウィンドウには、スライムという名前と絵とともに、怪物の生命力をしめす棒グラフがでた。いまの一撃で、⅓まで赤くなっている。なるほど、こいつはそんなに強い奴ではないようだ。手はじめにこいつからやっつけてやるか。3～4発Attackモードで切りかかると、急に画面からはスライムが消滅。かわりにキャラクターのEXPが少しのびた。わーい、スライムをやっつけたほうびに、経験ポイントをもらったぞ（**写真❷**）！

❷

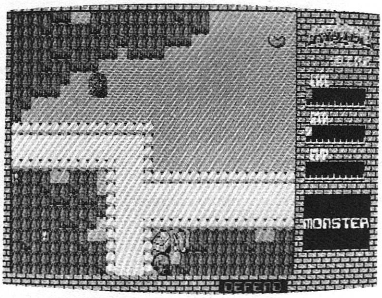


ゲーム序盤戦において、まずたいせつなのはキャラクターのレベルを上昇させることだ。あとで入ることになる洞窟や迷宮の中には、恐ろしい怪物たちがウヨウヨいる。奴らと対等に戦える生命力と攻撃力を身につけておくことが必要だ。とにかくまわりにいる弱い奴らとひたすら戦闘をくりかえし、経験ポイントをかせいでおくこと。最初はこれに専念しよう。

●バンパイヤの教会に突撃！手に入れたものは…

スライム、コボルドといった弱い怪物を求め、ひたすら平原を歩きまわる。とちゅう、奇妙な宝箱から、十字架を拾ったりもする（**写真❸**）。

❸

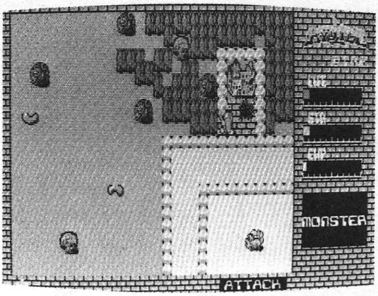


さんざん戦闘をくりかえしたあげく、やっとレベルは3に上昇した。ここまでくると、もうスライムたちが相手だと、EXPはほとんど伸びない。よし、ここらで新展開。森、平原以外のところも冒険してみるとするか。

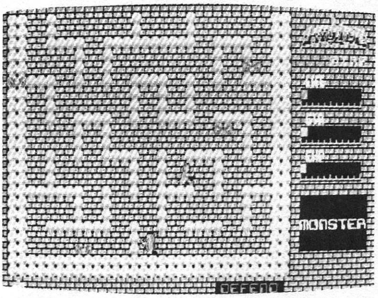
というわけで、まず選んだのは古ぼけた教会。入口の前に大きな穴が開いている。穴の上にのりスペースバーを押し、中へ入ってみることにする（**写真❹**）。

教会の中はさながら迷路のようになっていた。あちらこちらを、入り組んだ壁が封鎖しており、その間をコウモリがとびかっている。おや、迷路の下の方には、さらに先に進む道がついてい

❹



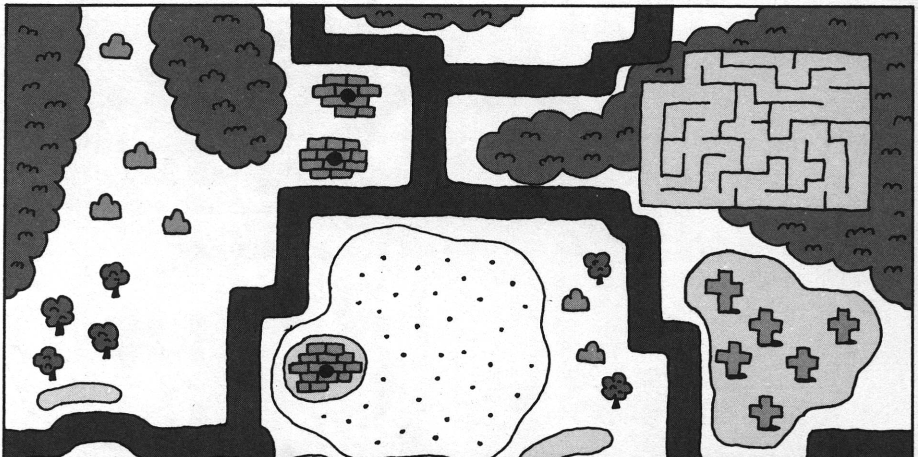
❺



るゾ。これはあやしい。ひょっとしたら、この奥には宝の箱でもあるかもしれないと、奥へと進んでみる。が、そこに待ちうけていたのは、キバをむきだした吸血鬼だった（**写真❺**）。わー、コッワイヨー…。うん待てよ、そういえばさっき十字架を拾ったぞ…。よしものはためし、突撃だ！

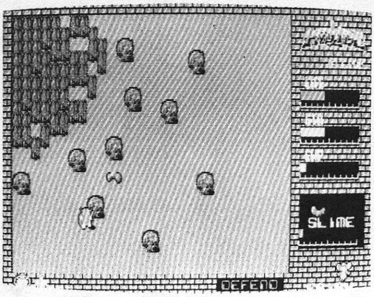
やはり、さっきの十字架は吸血鬼を倒すためのものだったようだ。その恐ろしい顔つきにもかかわらず、この吸血鬼、ジム君の背後からの攻撃で、すぐに消滅してしまった。吸血鬼の死んだあとには、宝箱がひとつ。なかからは〝永遠のランプ〟という、どんな暗闇でも明るく照らす魔法のランプがでてきた。

マジック・アイテムを手に入れたことに大喜び。ワーイ、やったぜ、おれのもんだ〜!!　と、まわりの迷惑をかえりみず、ジム君大平原を駆けぬける。スライム、コボルドなんかものともせず、ぶつかったらそのままやっつけていく。しかし、あまり調子にのりすぎて、ドンと木にぶつかってしまった。ヤバイ、木の枝には恐ろしい蜂が住んでいて、木をつついた者に集団で襲いかかってくるのに〜と、おもわず目をつぶるが、はてさていつまでたってもゲームオーバ



一の音は聞こえない。そーと目を開け、画面を見ると、画面右下には、カワイイ妖精が表示され、ニッコリとほほえんでいる。あれ、これい

❻



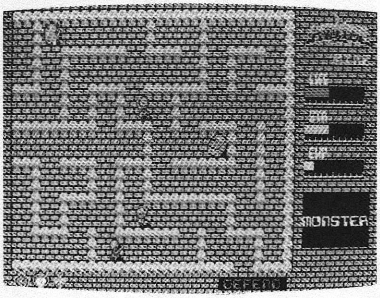
ったいなんなんだ（**写真❻**）!?

じつはこの妖精こそが、プリンセス・アンなのだ。魔王バラリスの魔力によって、呪いをかけられたアン王女は、なんと３人の妖精に分けられてしまっていたのだ。その１人目が、木に隠れていたこの妖精。うーむ、ということは、まだあと２人の妖精アンが、王国のどこかに隠れているのだな…。

●正義の盾と勇者の剣を手に入れ、強力にパワーアップ

さらにどんどん平原を進むと、地下につづく洞窟のようなものが見えた。吸血鬼との一戦に自信をえたジム君、なんのためらいもなく中へ入る（〝永遠のランプ〞がないと、まったくの暗闇で中はなにも見えないのだ！）。そこにはさきほどの教会と同じく、迷路のようなものが広がっていた。ただしそこにはコウモリではなく、金のよろい（ゴールド・アーマー）や赤のよろ

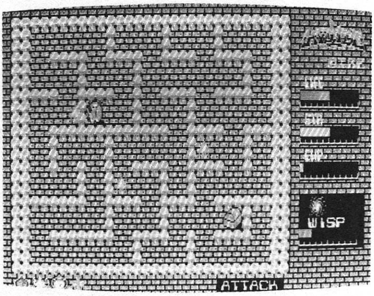
❼



い（レディ・アーマー）をつけたバラリスの兵が群れをなしていたのだ（**写真❼**）。

さすがにバラリス直属の兵隊たちは強かった。背後からの攻撃にもビクともしない。うーむ、こりゃまずいなぁ…と、しばし思案をしているうちに、あることに気がついた。どうやら、ゴールド・アーマーとレディ・アーマーとでは、その戦闘力にかなり差があるぞ！　そこでこんどは作戦変更、弱いレディばかりをさきに狙うことにした。またもやサイドステップをきかせながら、背後からコツコツやっつける。たてつづけに３人ほどレディ・アーマーをやっつけ、そろそろ生命力を回復させるため、出口に向かおうとする。すると、足元に盾が一つ落ちていた。なんとこの盾こそ〝正義の盾〞といって、敵からうけるダメージを半減させてくれるという、たいへん貴重なマジック・アイテムだったのだ。　〝正義の盾〞に気をよくし、さらにほかの洞窟へも攻め入る。火の玉があちこち飛び

❽



かっていたが（**写真❽**）、それもうまくすりぬけて、迷路の中央にある宝箱へ向かう。とちゅう、バチバチと火の玉が当たるが、すんでのところでたどりつき、箱のふたを開けてみる。すると、そこには〝勇者の剣〞という、キャラクターの攻撃力を倍増してくれる魔法の品物があった。

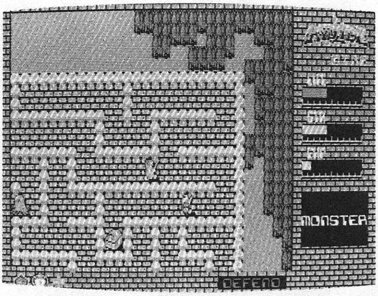
〝正義の盾〞と〝勇者の剣〞、これさえあればもうおそれる敵などありはしない！　ためしに火の玉に突進すると、まるで主人公ジム君の未来を祝福するかのように、火の玉はポンという音とともに花火となって、くだっけちった。よーし、バラリス、いまいくぞ、首を洗って待ってろよ!!

●壺と鍵を手に入れ、ゾンビの墓へ向かうのだ!!

迷宮は地下だけではなく、大平原のまん中にもあった。要塞のように硬い石壁に囲まれた迷宮の廊下を、タコに似た怪物、ローパーがウロウロしている。が、魔法の盾と剣を持ったジム君には恐れるものなどなにもない。すぐに入口からとびこんだ。

たとえ相手はかわろうと、戦闘方法は同じこと。相手の後ろにまわりこんで背後から一撃、そしてまた一撃。さすがにこのローパーあたりでは、一撃必殺とはいかないが、てごわいぶんだけもらえる経験値も高い。喜んでホイホイやっつけながら、どんどん迷宮の奥に入っていくと……。

おや、なんかへんだぞ!?　この迷宮の中にはローパーしかいないはずなのに、１ヵ所だけ、ゴールド・アーマーがウロチョロしているところ

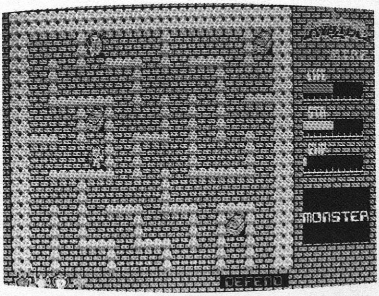
⑨


がある(**写真⑨**)。よく見るとその奥には宝の箱がある。しめしめ、またひとつ見つけたぞ。と喜んだまではよかったが、このゴールド・アーマー、ほかの同種の者とはちがい、かなりてごわい。何度もチャレンジしては平原にもどり、生命力を回復させてはまたチャレンジをくりかえした。

いく度目かの挑戦でやっとこのゴールド・アーマーを倒し、手に入れた箱の中からは、きたない壺がでてきた。けれどなにひとつ劇的変化はおこらない。生命力が回復したわけでもないし、攻撃力もいままでと変わらないようだ。いったい何がおこったのだろう。不思議に思いながら出口に向かうと、いままで通ってきた通路のど真ん中に、へんな穴が開いている。おや、こんなところに穴なんて、あったかな!?

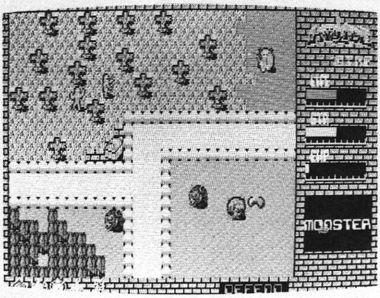
じつはこの壺は、魔法の力があり、所有者はいままで隠されていた秘密の扉が見えるようになるのだ。さっそく、穴の上まで移動し、中に入ってみることにする。

ウワー、スゴイ！　なんと穴の中には、宝の

⑩


箱がウジャウジャ(**写真⑩**)。全部アイテムだったらすごいぜ〜！ と、喜び勇んでかたっぱしから箱を開ける。けれどそのほとんどは空箱だった。なんだ、いったいどーなってんの!?　と、ジム君がウロウロしているうちに、まわりにはゴールド・アーマーの群れが集まってきた。ヤバイ、こりゃワナだったのか!?　と思いつつも、最後の１箱を開けてみる。すると中からは金色の鍵が出現。そーか、ここにはこれが隠されていたのか。

命からがら穴をぬけだし、迷宮から平原にでる。とりあえず安全な場所に避難しておき、鍵の用途を考える。うーむ、いったいこの鍵は、どこでどう使えばよいのかな!?　一生懸命考えているうちに、頭に浮かんだのはゾンビの墓。そういえば、あのゾンビの墓の中で、ふたの開

⑪


かない箱があったぞ！

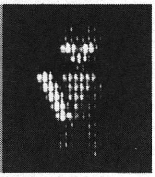
すぐさま墓に向かい、ゾンビたちをかわしながら箱までたどりつく(**写真⑪**)。やはり、さっきまで開かなかった箱が開き、中からは黄色い宝石が出てきた。ふーむ、こりゃあひょっとすると、あの3つの宝石のうちのひとつじゃないか!?

●トンネルをくぐりぬけ、2人目のアンを救出

さらに未知なる冒険をもとめ、こんどは河のすぐそばにあった洞窟に入る。ゴールド・アーマー、レディ・アーマーをかわし、やたらに長い洞窟をどんどん進む。するとその最深部には、もうひとつ、見慣れない穴があった。これはどうやら出口のようだが、いったいどこに出るのだろうか!?　とりあえずそこから出てみると、そこはなんと、入った所とは河をへだてた反対側、いままで渡ることのできなかった島だったのだ(**写真⑫**)。そうか、いまのは河の下を通るトンネルだったんだな。

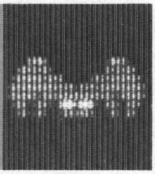
出口のまわりには木がいっぱいあった。しか

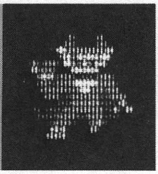
CHARACTER LIST キャラクターリスト

コボルド

おもに森をすみかにしている。ゲームに登場する怪物の中でいちばん弱いのだ

スライム

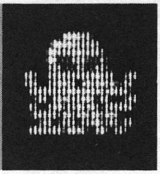
緑の大平原をブヨブヨとはい回る。コボルド同様弱いので序盤戦のカモにしよう

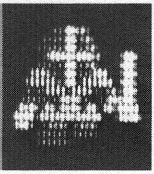
吸血コウモリ

朽ちはてた教会の下にある洞窟をすみかとしている。壁を通りぬけ襲ってくる

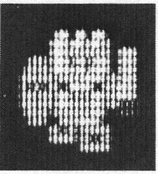
バンパイヤ

吸血コウモリたちに囲まれて、教会下の洞窟に潜んでいる。十字架で対抗しよう

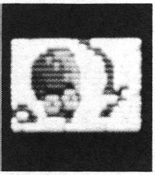
ゾンビ

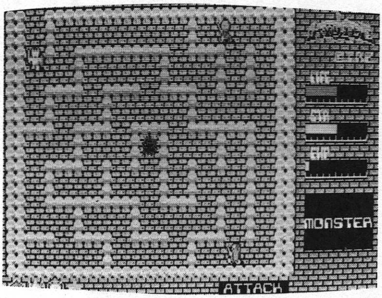
墓場をうろつきまわりながら、かの有名な〝スリラー・ダンス〟を踊っているのだ

ローパー

唯一の地上迷宮を守る、タコのばけ物。たまにハイパー化し平原にも登場する

レディ・アーマー

バラリス軍の女兵士。地下迷宮をすみかとしている。『正義の盾』を隠しもつ

ゴールド・アーマー

バラリス軍の精鋭部隊。レディ・アーマー同様、地下迷宮を巡回している

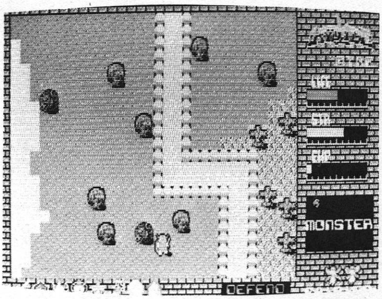
大ダコ

水中に潜む巨大化したタコ。力も強く生命力も絶大。いつも同じ場所に出現する



⓬

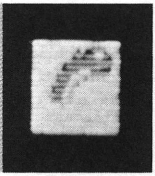
し、不思議なことにこの木々、チョコチョコと移動し、居場所をかえている。これはあやしいと、つぎつぎに攻撃をしかけることにした。

　しかし、攻撃をするたび、どういうわけかこちら側が大きくダメージをうける。しかし、いく本目かの木を切りつけた瞬間、予想どおり画面右下には2人目の妖精があらわれた。前の妖精とそっくりな顔をして、こちらにニッコリとほほえんでいる。ふーむ、2人目のプリンセス・アン。こんなことだろーと思ったよ(**写真⓭**)。森の西側は、広大な砂漠になっていた(**写真⓮**)。ここかしこには、おそろしいサソリが群れ



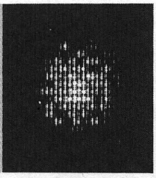
⓭

大ウナギ



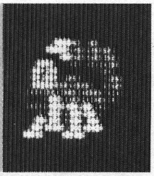
エサを求めて川の中を巡回している。見つかるとひつこく追ってくるので要注意

ウィスプ



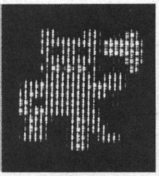
人魂。地下迷宮の中を飛びまわり『勇者の剣』を守っている。かなり攻撃力は高い

スコーピオン



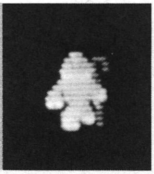
大砂漠をおもな活躍の場と考えている。近よると群れて襲いかかってくる

ゴブリン



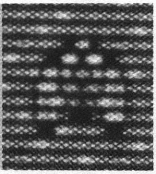
地上をうろつきまわる怪物。ジム君が弱いものいじめをしていると出現してくるらしい

ウィザード



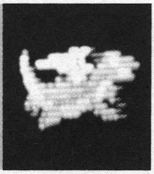
魔法の火の玉で攻撃をしかけてくる。体は小さいがあなどれない。妖精を穏している

スウォーム



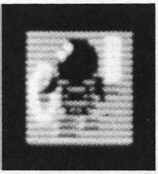
平原の木の枝に巣を作っている。木にぶつかるものには集団で制裁を加えてくる

ドラゴン



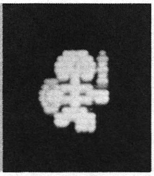
城の前に陣どって侵入者を防ぐ。生命力はかなり高くいつも口からは火を吐く

ブラックアーマー



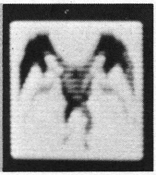
バラリスの親衛隊員。城の中をいつも巡回している。攻守ともあなどれない

ガイコツ騎士



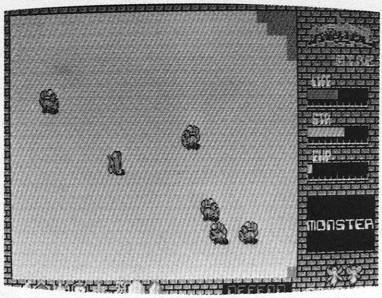
バラリスの魔力にあやつられた兵士。城に住み、全騎士中最高のパワーを誇る

バラリス



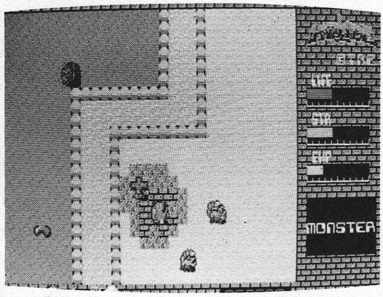
いわずとしれた大悪魔。ゲームの最終目標。不死(?)の力を身につけている

⑭



をなしている。それでなくともジリジリ熱い砂漠のため、立っているだけでも生命力は下がる。よし、ここは一気に駆けぬけるしかないな。まずは砂漠の北側に立ち、あるていどサソリを集めておく。おもむろにフェイントをかけ、砂漠をかけぬける。しかし、さすがに砂漠には慣れたものなのか、すぐにサソリが追いついてきそうになる。あっ、危ない。とおもった瞬間、目の前にオアシスが見えてきた(**写真⑮**)。間一髪

⑮



セーフ。なんとか砂漠をのりきれたのだ。

オアシスで休息しながら、まわりをみわたすと、その中央にぽっかりと穴が開いているのが見える。とりあえず中に入り、まわりを散索していると…。うむ、これはどこかで見たことがある。そうだ、あのローパーの迷宮を下に降りたところだ。ということはあの穴も、島とつながっていたんだな!!

さっきはあわてていて、あまりまわりを見ることができなかったけど、こんどは探険をかさね、まわりをウロついてみることにした。とちゅう、バラリスの兵隊たちが襲いかかってくるが、もはやジム君の敵ではない。さっきはレディばかりをやっつけすぎてかわいそうだった。ほんとうは僕は女性に優しいんだぜ! と、こんどはゴールド・アーマーばかりを狙う。3人から5人のゴールド・アーマーを倒し、さらに奥の迷宮へと進むと、そこにはさっきまではなかった宝の箱があった。

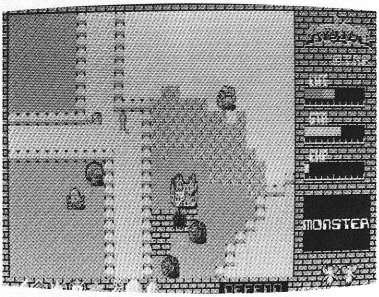
そーか、こいつもレディ・アーマーと同じくたてつづけに何人かを倒すと、宝の箱が見つかるのか。すぐさま宝箱に駆けより、ふたを開けてみると、中からはこんどは青い宝石が出てきた。ワーイ、早くも2つ目の宝石だ!!

●ついに3人目の妖精も発見 あとはドラゴンを倒し……

オアシスの南には、廃墟のようなものが建っていた。入口にはぽっかりと穴が開いている。おそらくここも、迷宮になっているにちがいない。はてさてこの迷宮では、どんな宝が手に入るのか。さっそく穴に入ってみることにした。

が、なんと、予想は大はずれ。穴に入ったと思ったジム君、なんと河のどまん中に立っている。そうか、あそこは河底につづくトンネルだ

⑯

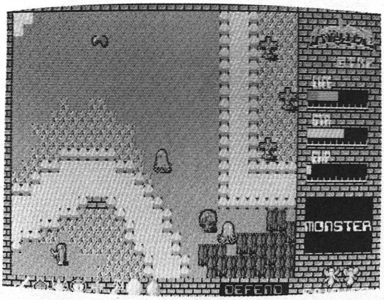


ったのか(**写真⑯**)。

とほうに暮れていても、しかたがない。とりあえず河沿いに移動してみた。しかし川岸のほとんどは石垣に囲まれており、陸へ上がれそうな場所がない。はたして、この先どうしたらよいか、しばし思案していると、いつの間にか生命力の黄色い棒グラフが、半分まで赤くなっているではないか。えーっ、砂漠とおなじく、この水中も生命力が減ってくるのか!? 悪いとき

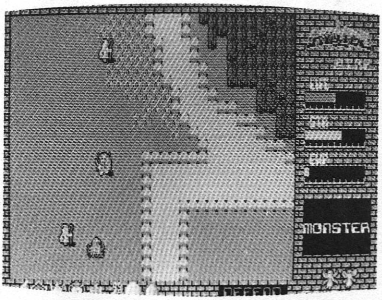
には悪いことがかさなるもので、ぼーぜんとしているジム君の後ろには、水中を巡回する大ウナギがせまってきた。ま、まずい、とにかく早く、陸へ上がらねば！

ほとんど頭はパニック状態。じわじわ減る生命力と競争で、あちらこちらを走りまわる。あー、うしろからウナギ、生命力はほとんどない。もーだめかー！　と思った瞬間、またもや天の助け。1ヵ所だけ石垣の崩れた陸への登り口が

⑰


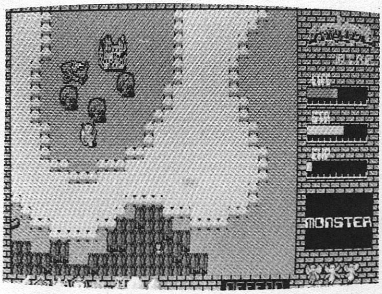
あった。とにかくあそこへ駆けこめ(**写真⑰**)！

ほとんど頻死の状況で、やっと陸に上がったジム君。とにかく休んで生命力を回復しようと、安全な平原をもとめて歩きだした。しかし、一難去ってまた一難。少し回復したジム君に向かって、こんどは巨大な火の玉が飛んできた。せっかく回復した生命力もまたもや半減。火の玉が飛んできた方角を見ると、そこにはフードをかぶった魔法使いがチョコマカ動きまわっている(**写真⑱**)。くそー、こうなったらもうヤケだ!!

⑱


あのこまっしゃくれた魔法使いと刺しちがえてやる。正面から堂々と、闘いをいどんだ。もちろん魔法使いも負けていない。お得意の火の玉を2発、3発と投げてきた。バチッ、バチッ、という音とともに、玉はジム君に当たってはじける。が、不思議なことにジム君はまだ死なない。うーむ、おかしいぞ。こりゃいったいどういうことだと、しばらくジム君の生命力をみる。どうやら魔法使いの火の玉は、1発目より2発目、2発目より3発目と、だんだん敵にあたえるダメージが減ってきている。5発目ぐらいになるともう、ジム君へあたえるダメージはほとんどない。よし、魔力が減ったいまこそ、魔法使いをやっつけるチャンスだぞ。生命力はかぎりなく0に近くなったまま、ジム君は魔法使いに突進しようと思ったのだが…。

はたしていったい何がおこったのだろう、いつの間にかジム君は、お城の前に立っていた(**写真⑲**)。たしか魔法使いに突進したと思ったのだがと、ふと画面の右下を見る。そこには3人目

⑲


の妖精が、ニッコリとほほえんでいた。いったいどうなってんだ!?

じつはこの3人目のプリンセス・アンは、魔法使いの魔力によって、封じこめられていたのだ。しかし、魔法使いが魔力をジム君への火の玉に使いきり、疲れきった状態で殺されたため、魔界から逃げだすことができたのだ（魔法を使い切らせないまま、魔法使いをやっつけても妖精は出てこないので御注意!!）。そこで3人集まった妖精たちが、互いに力を結集し、小さな羽根でジム君を持ちあげ、河向こうのバラリス城まで運んでくれたというわけだ。

くー、こうなったらゲームもクライマックス。いよいよバラリスとの対決だと、はりきったのもつかの間、よく見ると城の前には、巨大なドラゴンがうろついていた。うおー、こりゃあ強

敵のようだぞ…。

だが、ここまで来たらもうひるんではいられない。お得意のヒット・アンド・アウェイ戦法を駆使して、ドラゴンと対決だ。たしかにドラゴンは強敵で、一撃であたえられるダメージはかなりのものだったが、すぐに回復して、しつこく攻撃をくりかえすジム君。10数回の攻撃のすえ、とうとうドラゴンは消滅したのだ。

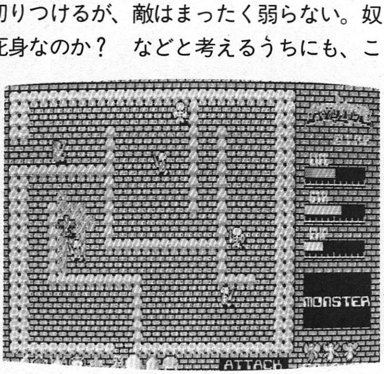
●最後の対決

もう、いまのジム君には何のためらいもない。城の前にある大岩のそばに、入口を見つけたジム君は、すかさず城の中に入った（**写真⑳**）。

城の中にはバラリスの親衛隊、ガイコツ騎士とブラック・アーマーが待ちうけていた。さすがに親衛隊というだけあって、とにかく奴らの体力はものすごかった。背後からの攻撃ももののともせず、いくらやっつけてもけっして死なない。うーむ、こりゃ戦法を変え、敵を避けつつ奥に進むことにしよう。

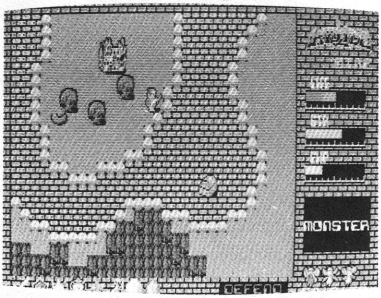
2～3層迷宮をぬけ、いよいよ城の最深部。そこには王座にすわったバラリスがいた。よし、とうとう見つけたぞ！　と、すかさず近づきバラリスに切りつけた。

が、バラリスの生命力は一向に減る気配さえ見せない。いったいどうしたことだ。何度も何度も切りつけるが、敵はまったく弱らない。奴は不死身なのか？　などと考えるうちにも、こちらの生命力はどんどん減る。またまわりには例のブラック・アーマーが寄ってきている。うーむ、こりゃ逃げるしかないかと、もと来た方角を見るが、なんと入口はいつの間にか封鎖されている。おっ、おかしい!!　これはきっと何か秘密があるぞ、とまわりを見まわす。すると王宮のスミのほうに、四角に区切られた奇妙な部屋を見つけた。そして、部屋の中央には墓がひとつ立っており、そのまわりを1匹のガイコツ騎士がウロついている。

⑳


あ、あれに違いない！　すばやく敵の攻撃をすりぬけ、その墓をきり崩すと、急に閉ざされたはずの道が開いた。やった。とにかく、外へ逃げよう。

ようやく敵の攻撃をふりきり、外に出てみると……なんと河の水がすべてひあがっていたのだ（**写真㉑**）。　あの墓を崩したおかげかなと、ひあがった河沿いに歩いてみる。するとそこには、2つの宝箱が見つかった。中からは赤い宝石と、ガラスの器がでてきた。そーか、あれだけ捜しても見つからないはずだ。3つ目の宝石はこんなところにあったのか。よし、これさえ手には入ればもう怖いものなどない。ふたたびバラリスと対決だ！　それにしてもこのガラスの器って、いったい何の役に立つのだろうか!?

㉑


3つ目の宝石を手に入れて、ふたたび城に入ったジム君には、もう恐ろしい敵などあるはずもなかった。どんどん迷宮をすりぬけ、いよいよバラリスに最後の闘いをいどんだ。

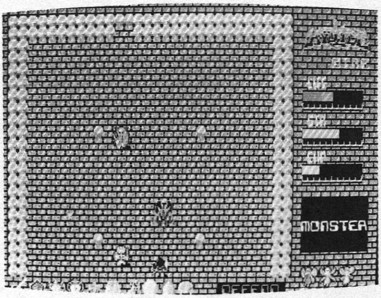
さすがにバラリスは強敵で、ジム君の攻撃にもなかなかへこたれはしなかった。が、3つの宝石の魔力のおかげで、少しずつではあったが、

確実にダメージをあたえることができた。

しかし、もちろんジム君も、だんだんダメージがつのってきていた。ちょうどバラリスの生命力が残り1/3に達したころ、もはやジム君の生命力は、ほとんど0に近くなっていた。クソー、ここまでガンバッタ苦労が、すべて水の泡となるのか、えーい、最後の一撃、うけてみよと、体当たりを敢行した…。

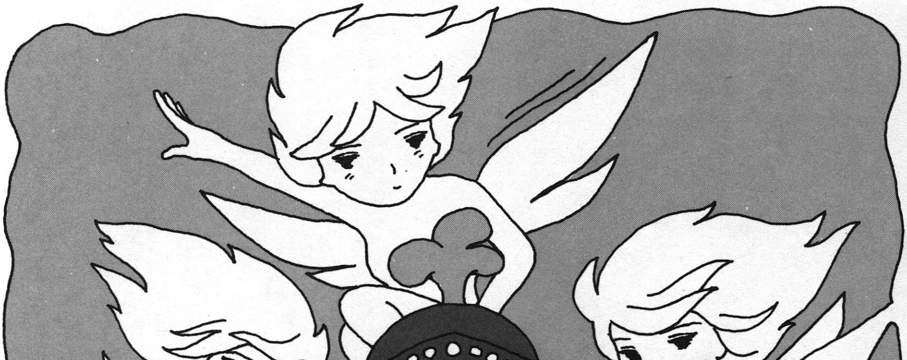
が、ジム君は死んではいなかった。見ると先ほどまであれだけ赤かった生命力が、ふたたび完璧に回復している。じつは先ほど拾っておいたガラスの器は、死者を再生する魔力を秘めており、そのおかげでジム君は、復活することができたのだ。

そこで完璧に復活したジム君の前には、かの大悪魔バラリスも、もうなす術もなかった（写真㉒)。数度の攻撃のすえ、みごとバラリスは画面から消滅した。

㉒


やがて勇者ジム君の横には、呪いを解かれたプリンセス・アンの姿が!!

やったぞ、ジム君!!　フェアリー・ランドはキミの手で救われたのだ!!（注：機種により、ゲームのストーリーは多少異なります）



ドラゴンスレイヤー

日本ファルコム

PC8801/mkII/SR FM7/new7/77	T　　4,800円 3.5D 7,200円 5D　7,200円
X1	T　　5,900円 3.5D 7,200円 5D　7,200円

伝説の魔獣、三ッ首ドラゴンにより盗みだされてしまった王冠。その奪還指令をうけたキミはいま、危険に満ちた迷宮へと入っていった。迷宮内にはドラゴンのほか、さまざまな怪物がキミを待ちうけている。キミを守るのは一本の剣と不思議な力を秘めた魔法の壺のみ。はたしてキミはあの恐ろしい三ッ首ドラゴンを倒し、みごと王冠を持ち帰ることができるであろうか!?

えっ、これでロールプレイングゲームなの？ 発売当初はそんな声が、あっちこちで聞かれたね。だってキャラクターの操作はほとんどアクションゲーム感覚だし、進行はまるでパズルを解いているみたいなんだから……。

けれどこの作品の発表以降、『ハイドライド』『ザ・キャッスル』、『ウルティマII』と、続々とリアルタイム・ロールプレイングが登場し、一大ブームを築いたのは、もう読者も知っているとおり。いわば、時代のさきをいったゲームだったわけだ。

リアルタイム・ロールプレイングの元祖ともいえる『ドラゴンスレイヤー』。シナリオ2の『ザナドゥ』も発売されているこの名作を、ロールプレイングマニアなら、ぜひやっておく必要があるんじゃないかな？

●序盤戦 まずは剣を取り戦闘準備

タリタリラ〜ン　という、ちょっぴり東洋的な音楽にのってゲームスタート(**写真❶**)。画面右側にはキャラクターの各種属性(**表1**)をあらわす表と、遭遇した怪物を表示するウィンドウが映っている。中央には主人公キャラクターと家が映っている。この家というのはあとあとまで、さまざまな意味でキャラクターの助けをするアイテム(**表2**)だ。まずは冒険に旅立つまえに、この家のあるエリアを怪物たちの入ってこない聖域にしてしまう。数歩南に下がり、魔法のリングを入手し、あとはエイサコラサと壁を動かす(図1参照)。よしこれでOK。ではいよいよ、王冠奪還の旅に出発するとしよう。

安全地帯の中にある金貨をすべてヒットポイントにかえたら、まずは敵と闘うための剣を入

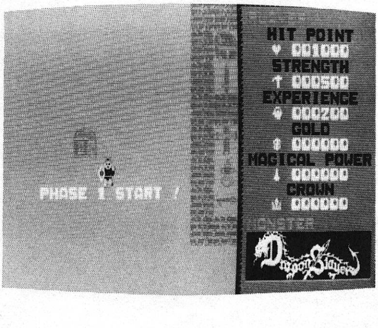
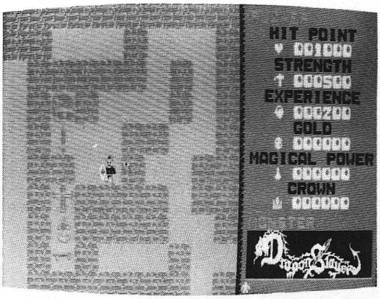
❶


表1●属性表

HIT POINT (生命力)	0になるとゲームオーバー。金貨を持ち帰ることにより増加
EXPERIENCE (経験値)	防御値をたかめ、魔法を使えるようにする。敵を倒すと増加
MAGIC POWER (魔法の力)	魔法を使うために消費するポイント。これが0だと魔法は使えない。壺をとると増加
STRENGTH (攻撃力)	敵にダメージをあたえる力。パワーストーンを持つことにより増加
GOLD (金貨)	拾った金貨の数。家に持ち帰ると生命力にかわる
CROWN (王冠)	最終目標の王冠の数。ドラゴンの隠した王冠は1面ごとに複数あるのだ。

表2●アイテム表

剣	敵と闘うときに必要
指輪	壁や家を動かすことができる
鍵	宝箱を開けるために必要
宝箱	金貨、壺などの宝物が入っている
家	生命力の回復、攻撃力の増強などに使う
魔法の壺	マジックパワーを増強するために必要
パワーストーン	これを家に持ちかえれば、攻撃力が増強
金貨	これを家に持ちかえれば、生命力が増強

❷


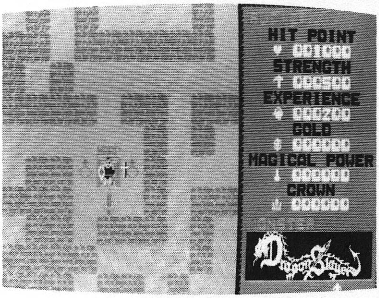
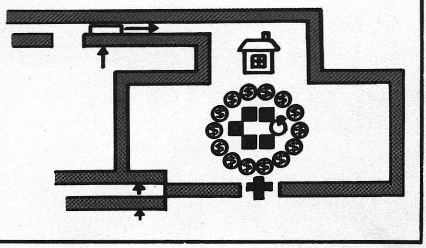
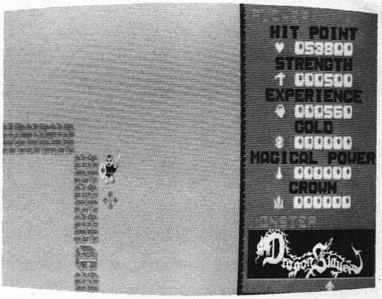
❸


図1


❹


手することにしよう。剣の入手方法は代表的なものとして2種類ある。家の左上にある通路の壁を、指輪を使ってどんどん動かし、最深部(じつはキャラクターの右側の壁の中)の剣を手に入れる方法(**写真❷**)と、ワープゾーンに跳びこんで剣を手に入れる方法(**写真❸**)がそれ。

前者は多少時間がかかるが、安全だし、途中にある金貨や魔法の壺をも手に入れることができる(宝箱は鍵がないので開けられない)。後者は手っとりばやいが、そのぶん危険も多い。状況に応じて選んでくれ。どちらにしても剣がないときは敵と闘うことはできない。最初はくやしいけれど、敵を見たらすぐに逃亡することにしよう。(後者の方法をとるときは、念のために十字架を持っておいたほうがよいかもね)。

なんとか苦労をして剣を手にいれたら、こちらのもの。いざ怪物と勝負せん！ いやちょっと待て。たとえ敵と戦闘するための剣を手に入れたとしても、まだストレングスは低い。最初は怪物も弱いので、そのままでも互格に闘えるかもしれないが、ちょっと強い敵がでてくれば、こちらのうける痛手は大きい。まだこの時点では戦闘を避けつつ、とりあえずパワーストーンを1つ手にいれよう(**写真❹**)。パワーストーンは、家のある安全地帯の右隣か、さらにその斜

魔法の呪文

キャラクターがあるていど成長してくると、魔法を使うことができるようになってくる。ただし、使用可能な魔法の種類は経験値によって異なる。より高度な呪文を使えるようになるには、より多くの敵を倒し、経験ポイントをどんどんつむ必要があるってわけだね。

JUMP (ジャンプ)	ランダムにテレポートする	KICK (キック)	指定方向の壁をけとばす。魔力の消費なし
RETURN (リターン)	どこからでも一瞬で家に帰還する	FREEZE (フリーズ)	周囲の敵１匹を凍らせる
MAP (マップ)	自分の周辺の地図を表示	FLASH (フラッシュ)	閃光を放ち、一定時間敵の動きを止める
BREAK (ブレイク)	指定方向の壁をこわす。魔力は消費しない	FLY (フライ)	一定時間、鳥に変身して空を飛ぶ

め下、もしくは左斜め下の宝物がたくさんあるあたりにかたまってある可能性が高い。何度かチャレンジしていくなかで、だいたいどのあたりにでるかを覚えておくと便利だね。

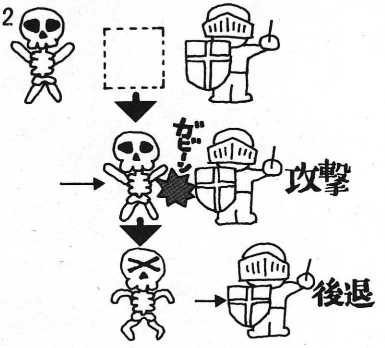
●中盤戦 ちょっと頭を使って戦闘開始

剣を入手し、パワーストーンで攻撃力が増強したら、あとはひたすら戦闘あるのみ。敵をどんどん倒して、経験ポイントを獲得しよう。といっても、ただやみくもに闘っていてもしかたがない。怪物は倒せば倒すほど、出現してくるし、その強さもだんだんアップする。うまくしないといつまでも戦闘に終始するだけで、宿敵三ツ首ドラゴンの探索なんてできっこない。そこで戦闘テクニックをこっそり伝授することにしよう。

［鉄則１］ 頭とタイミングで無傷の勝利

移動と攻撃のタイミングをうまくつかめば、敵の攻撃をまったくうけることなく倒すことだってできる(図２)。まずは敵と１スペース離れたところにキャラクターを位置させる。ただしこのときキャラクターの後方に壁や障害物などを置かないように注意しよう。すると、敵キャラは、攻撃のために主人公キャラクターに一歩近づく。ここがねらいめ。この瞬間、敵キャラにたいして一撃パンチをお見舞いすることにし

図２

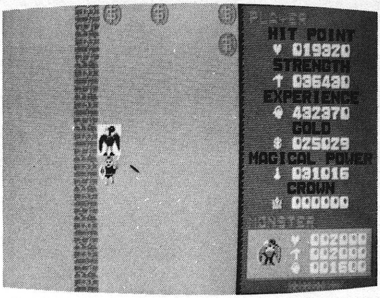


よう。そしてすぐさま主人公キャラを、１歩うしろに後退させれば、敵からの攻撃はうけないことになる。さらにまた、空いたスペースに敵が進んできたら一撃パンチ。これをくりかえすのだ。タイミングはちょっとむずかしいかもしれないけれど、慣れれば簡単。とても効率のよい戦闘法だよ。

［鉄則２］ 敵の特性を知っておこう（その１）

ゲーム中に登場する怪物は、ざっと数えただけでも数十をこす。なおかつそれぞれのキャラクターは、強いものやら弱いものやら、さまざまに独自の個性をもっている。その特徴をあらかじめつかんでおけば、これほど強力な資料はないね。

そのためにはその怪物と遭遇したときに、画面右下にでてくるウインドウを活用しよう。だけど、なにぶん実際に戦闘がはじまってしまう

❺


と、あわただしくってそれどころじゃなくなる。そこで魔法の〝FREEZE〟（フリーズ）を使って、敵の動きを止めてしまうというのはどうだろうか(**写真❺**)。そうすれば相手からの反撃も気にせず、じっくり調査ができるでしょ!? 新顔の怪物がでてきたら、かならずこの手で資料を作っておくと、あとあと役に立つぞ!!

なお、戦闘がはじまっときの、互いのダメージを判定する計算式は以下のとおり。上記方法で入手したデータを下にあてはめれば、さらに有効なデータになるよ。

公式

$$(\text{敵のダメージ}) = \left(\begin{array}{c}\text{プレイヤー}\\\text{の攻撃力}\end{array}\right) - (\text{敵の経験値})$$

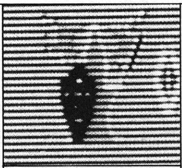
$$\left(\begin{array}{c}\text{プレイヤー}\\\text{のダメージ}\end{array}\right) = (\text{敵の攻撃力}) - \left(\begin{array}{c}\text{プレイヤー}\\\text{の経験値}\end{array}\right)$$

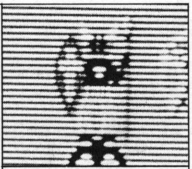
ただしプレイヤーへのダメージが生命力より大きい時は、

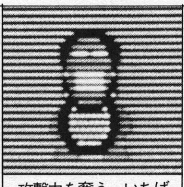
$$\left(\begin{array}{c}\text{プレイヤーへ}\\\text{のダメージ}\end{array}\right) = \left(\begin{array}{c}\text{プレイヤー}\\\text{の生命力}\end{array}\right) \times 0.75 + 1$$

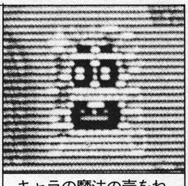
［鉄則 3］ 敵の特性を知っておこう（その 2）

ひとことで敵キャラクターといっても、いろいろあるのは前述のとおり。なかでもとりわけ注意すべき大技をもった怪物をつぎにあげておいた。こんな奴を見かけたら、戦闘を避けて逃げだすか、〝FREEZE〟で反撃をとめておいてからやっつけたほうがいいみたいだね。

▶ミナクス

キャラクターの経験値を奪ってしまう

▶アグスティン

手に槍を持った野蛮人。経験値を奪う

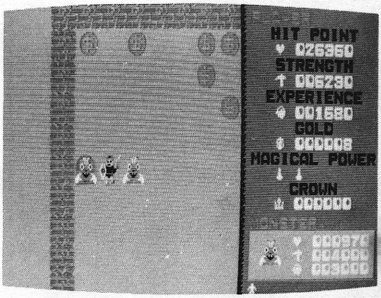
▶パブロモンキー

攻撃力を奪う、いちばんやっかいなヤツ

▶メントーサ

キャラの魔法の壺をねらって近寄ってくる

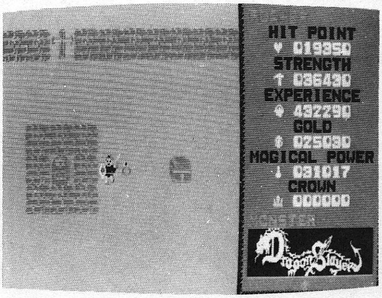
［鉄則 4］ 地の利をいかした戦闘法

戦闘においては、地の利をいかしたものが有利な立場に立つのが兵法の基本。ちょっとばかり知識があれば、こんな苦しい状況にはおちいらなかったのに……なんてこともよくあるのだ。

たとえば墓場を背にして、敵と闘った場合。ゲーム中、墓場というのは敵キャラの生まれてくる場所と、相場は決まっている。だから、墓場の前方で1匹を倒すと、すぐ背後から新たなる敵が生まれ、結局まわりを敵にとりかこまれてしまうということがおこるのだ（**写真❻**）。

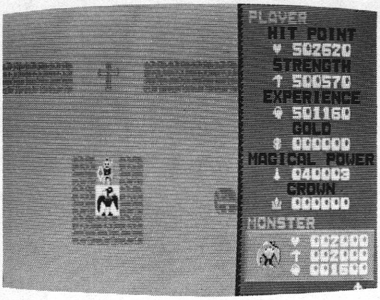
❻


けれどそれを逆手にとり、指輪を使って墓場のまわりを壁でかこんでしまったらどうなるだろうか(**写真❼**)。生まれてきた怪物は壁を通りぬけることができず、立ち往生。つまりは怪物のでてくる穴がひとつ埋まってしまったことに

❼


なる。これは墓場の上で怪物を〝FREEZE〟させたとき（写真⑧）も同じだ。やってみる価値はあるのでは……!?

⑧



●中盤戦 闘うだけが能じゃないもんね

以上、怪物と闘うときのさまざまなハイテクを紹介してきたが、これらすべてをうまく使いこなしても、時と場合によってはかなわない敵というのはいるものだ。そんな敵に出会ったら、なにも闘うだけが能じゃない。そのまま逃げてしまうなり、敵が不利になるような状況に追いこむなりの方法を考えてみよう。

［鉄則５］　敵の移動パターンをつかめ

怪物たちはみな、ある特定の移動パターンをもって行動している。それゆえ、その動きの法則さえつかんでしまえば、逃げたり避けたりすることも容易にできる。

たとえば図３のような狭い道で後方から怪物に追いかけてこられたとき、キャラクターはとりあえず直進して逃げるとよい。キャラクターと怪物の走行速度はふつうキャラクターのほうが少し速い（王冠を取ったあとは怪物の走行速度が少し増加するが)。そこで、そのまま１方向にしばらく逃げていると、ゲーム画面からは敵の姿は見えなくなる。が、それでも敵は確実にキャラクターのことを追っかけているのだ。正面から別の敵に遭遇したりして、まごついていると、またすぐに追いつかれてしまう。そこで、敵が見えなくなったときは、しばらくそのまま進んでから、すぐにもキャラクターの進行方向をかえ、曲がってしまうのだ。そうすると、敵はキャラクターがもと進んでいた方向にそのまま直進してしまうだろう。

図３

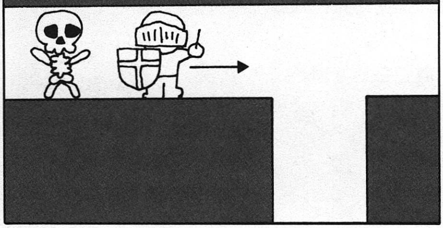
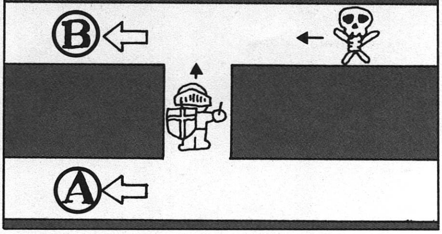


図４



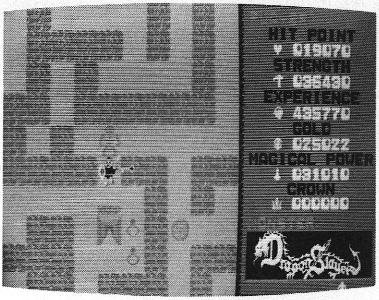
また、進行方向からくる怪物に遭遇した場合（図❹）も、前と同じ要領で避けることができる。すぐさま逆もどりしてゲーム画面から敵が見えなくなるような位置まで逃げ、そのままⒶ方向に進んでしまおう。敵はそのままⒷ方向に直進するので、そのあとは安全に回避することができるだろう。

ほかの強力な敵と戦闘し、ヒットポイントがとても減ってしまったときなど、うまく利用するとよいだろう。

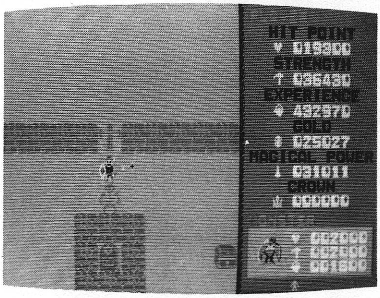
［鉄則６］　死神のおはらい方法

つぎはなにが入っているかな？　と、胸をワクワクさせながら宝箱を開けてみると、中にはいやらしいガイ骨が…。じつはこれは死神なのだ。ほおっておくと、そのままキャラクターのあとについてくるだけで、攻撃もしかけてこない。といってもこちらからの攻撃はうけつけないので、まあいいや、なんて思ってるとタイヘン。なんとこの死神、キャラクターの魔力を吸いとるという、恐ろしい大技をもっているのだ。つまり、この死神にみいられたキャラクターは、キック、ジャンプはおろか、セーブ、リストア

⑨



⑩



さえできないのだ。困った奴でしょ!? そこでこの死神のおはらい方法を伝授しよう。ゲームのバージョンによって多少方法が異なるが、たとえばPC8801用の場合は、もう1匹死神を呼びだし、両方を重ね合わせると、一方は消えてしまうし、キャラクターがワープゾーンや家に入ると、離れてしまうのだ（**写真⑨**）。またFM7用では、十字架の上を通過すると消えてしまうし（**写真⑩**）、家に入っても離れてしまうよ。

［鉄則7］ 家の利用方法

ヒットポイントを回復させてくれたり、攻撃力をアップさせてくれたりと、家というのは、いつもキャラクターの強い味方になってくれるものだ。

ところで面によっては、この家がいくつか存在するケースがある。えー、ということは、ニセ物の家がいっぱいあって、迷いやすくなっているのかなだって!? いいえ、なんとこの家々に一歩足を踏みこめば、瞬時にしてキャラクターを本物の家にはこんでくれてしまうのだ。なんとも確実なリターンでしょ。なおかつ（ここが大切！）、そのにせ物の家を、指輪を使って1歩移動させると、なんとそのにせ物の家が、本物の家に変身してしまうんですねー！ たとえば本物の家のまわりに、怪物がいっぱいいるときなど、この戦法をうまく使うといいね。

家に関してもうひとつ。指輪を使って家をあちこちに移動させるのはいいんだけど、ドラゴンを倒してしまうと、家はスタート時にあった場所にもどってしまうのだ。これを頭に入れ、つねに家がもとあった場所を忘れないように。

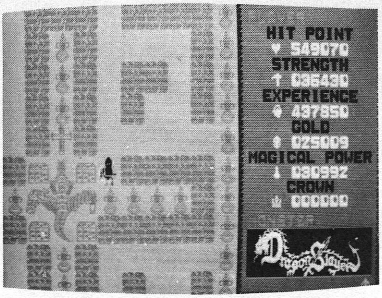
●終盤戦 いよいよ決戦三ッ首ドラゴン

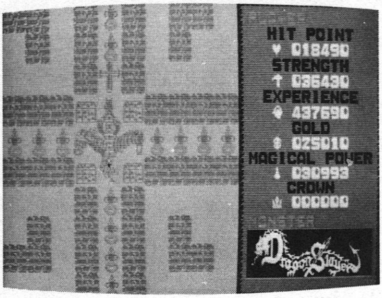
［鉄則8］ Vs三ツ首ドラゴン決闘法

だいたい攻撃力（ストレングス）が400000をこえたら、もう三ツ首ドラゴンとでも互格に闘えるはず。さっそく、決戦に向かうことにしよう。三ツ首ドラゴンというのは、その名のとおり、三ツの首をもつドラゴンのことだ。一見床に書かれた模様のようだが、まわりに王冠の隠された箱が規則正しくならんでいるので、すぐにわかるだろうと思う。〝FLY〟（フライ）の呪文で鳥になり、さがしてみるとよい。

やっとドラゴンを見つけたら、よーし、いよいよ決戦だ。というはやる気持ちをおさえつつ、おちついて頭を使ってみよう。三ツ首ドラゴンというのは、やはり敵の総大将だけあって、その攻撃力、生命力ともに絶大なものをもっている。まともに正面からいどむと、ドラゴンの炎に焼かれ、まっ黒こげにされてしまうのがおち。じゃあいったいどうすればよいのか!!

そこで秘伝中の秘伝の戦法を教えよう。なんとこの三ツ首ドラゴン、正面からの攻撃には、めっぽう強いが、斜めからの攻撃には異常に弱い。たとえばドラゴンの斜めに位置する場所の壁をくずし、そこから攻撃をしかけてみる（**写真⑪**）。もしくは〝FLY〟の呪文でドラゴンの尾の上に乗ってしまう（**写真⑫**）などの戦法をとると、まったく反撃をうけないで、倒すことだって可能だよ。

⑪


⑫


⑬

［鉄則９］　おばけへの対処法

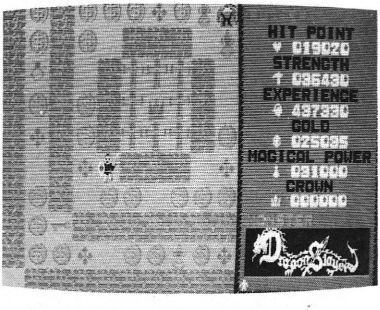
必死になってドラゴンを倒し、王冠を持ちかえろうとしているとき、急に横からおばけが出てきて王冠をかっさらってしまう。なんてことは、ほんとうによくあることだ。そんなとき、おばけの行動パターンをつかんでおくと便利だね。まずは予防策として、おばけに物をとられないようにする方法。おばけというのは、移動パターンとして直進することが多い（**写真⑬**)。慣れるまでは少々むずかしいかもしれないが、画面にちらっとでもおばけが見えたら、その進路からはずれたところに、キャラクターを移動させるとよい。また、逆におばけが飛んでくる方向に向かって行くと、そのままキャラクターの上を飛びこえていってしまうこともよくあるよ。またたとえ、おばけに物を盗まれたとしても、取りかえす方法がないことはない。おばけというのは物をとったあと、25歩(FM用は40歩）直進した場所に、その盗品を置いていってしまう。おばけの進んだ方向さえ、きちんと覚えていれば、盗品を回収することだってできるのだ。

またおばけはキャラクターが剣を取るまでは動きださないし、ほかにとるものがたくさんおちているときは、めったにキャラクターの品物に手を出したりしない。そのへんの習性もしっかり覚えておくとよいかもしれない。

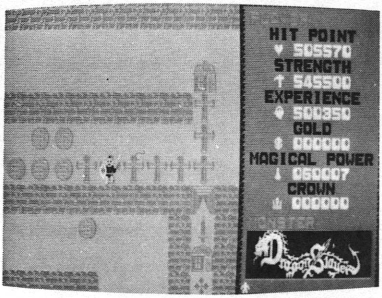
［鉄則⑩］　必殺十字架ロード

前項のほかにも、おばけからの盗難を防ぐ方法がある。十字架を利用するのだ。

十字架には、それを持つと怪物からの攻撃をうけないですむ、という聖なる効果があるのだが、そのほか、それにかこまれた空間には、おばけを侵入させないという驚くべき魔力を秘めているのだ。つまり十字架をたくさん集めてきて、四角くかこんでしまえば、対おばけ用の特製金庫ができてしまうのだ。王冠のほか、鍵、指輪など、タイセツなものはこの金庫にしまっておくといいだろうね(**写真⑭**)。また集めてきた十字架を長くしきつめ、安全ハイウェイを作ってしまう（**写真⑮**）というのも、おもしろいかもね。

⑭


15

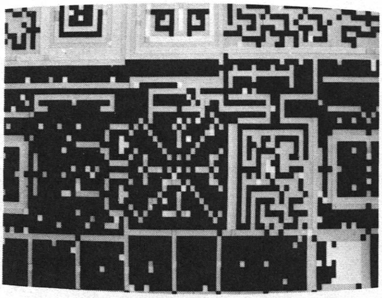


●㊙大公開！これが「ドラゴン・スレイヤー」のマップだ

『ドラゴンスレイヤー』の世界では、左右（ところによっては上下も）はスクロールして、つながるようになっている。進めば進むだけ、無限ループをくりかえすってわけだね。

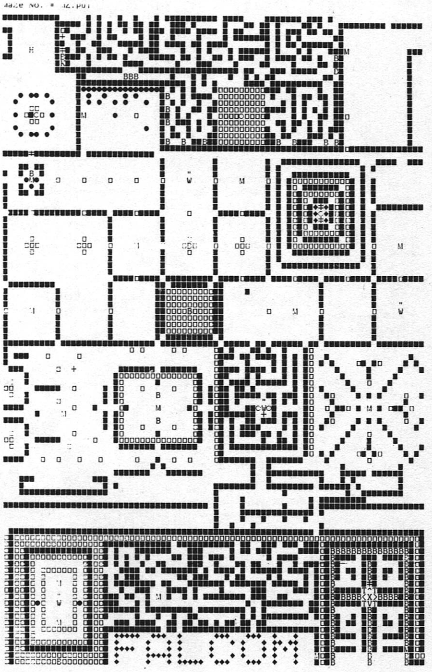
マップでは魔法の呪文でも、あるていど見えるのはもう知っているよね（**写真⑯**）。このとき、緑色になっているのが壁、赤色が怪物（ドラゴンもふくむ）、青色が家や宝箱、紫が拾える物、白色が自分自身となって表示される。覚えておくと便利だよ。

16

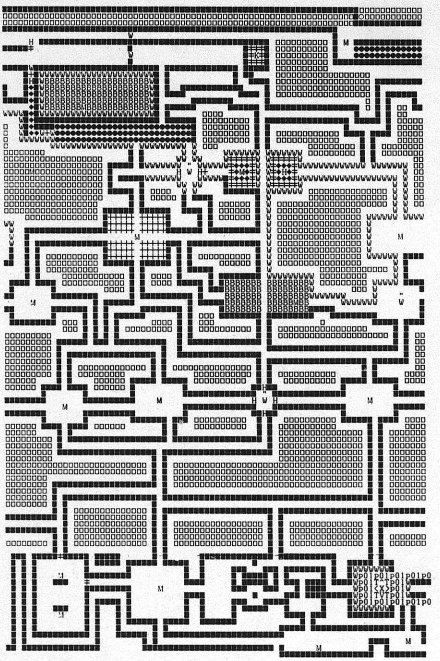


■マップの見方

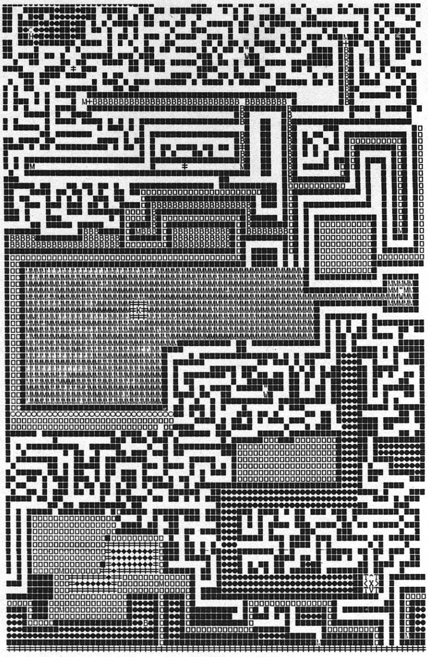
キ	十字架	B	壺
＋	剣	M	怪物の墓
H	家	O	指輪
K	鍵	■	壁
W	ワープ・ゾーン	T	王冠
□	宝箱	X	ドラゴン
●	金貨	◆	パワーストーン



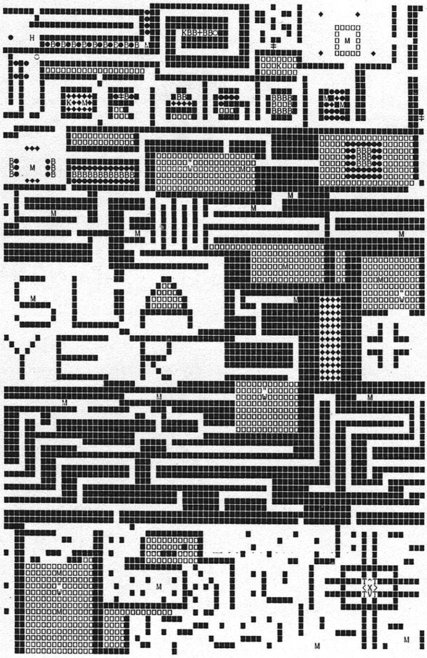
▲1面



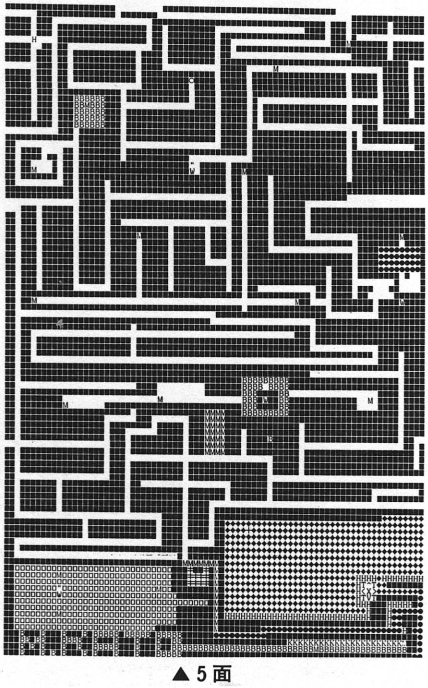
▲2面



▲3面



▲4面



▲5面

ファンタジアン

クリスタルソフト

PC8801/mkII	T 5,800円
PC98シリーズ	5D 7,300円
PC8001SR	3.5D7,300円
X1	3D 7,300円

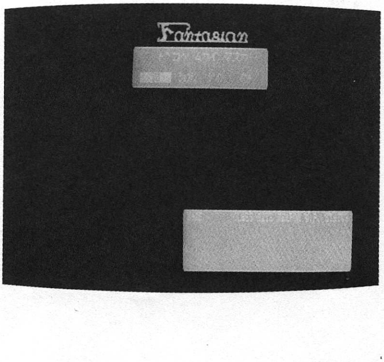
平安の地ルイザード。そこでは、人々は戦いを忘れ、平安を享受していた。だが、西方よりやってきた魔王ビルアデスは、闇の生き物を従えルイザードを恐怖のどん底につき落とした。国王エルベスII世は、東方の大賢者ガザールに救いをもとめた。ガザールと5人の弟子たちは、ビルアデスを倒すべく命を賭けて戦った。しかし、ビルアデスは傷つきながらも逃げのび、遺跡の地下へと隠れた。エルベスII世は、魔王ビルアデスにとどめをさすべく、地の果てまでも勇者をつのった………

『ファンタジアン』は、あの『ウィザードリー』タイプの正統派RPGだ。だけど、それだけじゃなく、マルチウインドウ方式の見やすい画面、テンキーだけですべての操作ができるなど、とても遊びやすく、初心者からマニアまで楽しめる味つけがされている。現時点での正統派RPGの最頂点に立つゲームと言っても過言ではないおもしろさが、『ファンタジアン』にはあるのだ。

●まずはキャラ作りから手をぬかずにやろう

ゲームを立ち上げると、画面の中央上部に小さなウインドウがでて、「ドコヘムカイマスカ」とメッセージがでる（**写真❶**）。ここでは、城、商店、寺院、迷宮の4つが選べるけど、まだ勇者達がいないので城以外には行けない。そこで、城に行って勇者たちをつくることにしよう。

❶



城に入ると、さらにメニューのウインドウが開くので、キャラクターをつくるモードに入ろう。キャラクターをつくるモードで、最初にやる作業は名前をつけること。8文字までOKだ。

つぎに種族をきめる。『ファンタジアン』では7種族がある。そのキャラクターをどんな職業につけるかをよく考えて決めよう。たとえば、魔法をあまり信用しないドワーフを魔法使いにしても、結局強い魔法使いになれなかったりするからだ。この種族を決めると、種族に応じた能力値がしめされる。この数値は、種族ごとに一定の値が決まっているのだ。

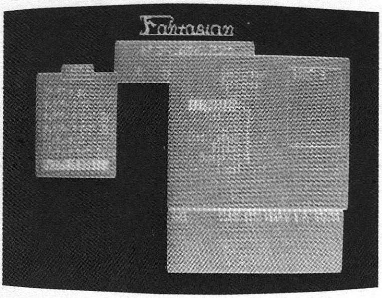
そして、つぎに性別をきめる。ゲームによっては性別が、男、女、その他なんてのもあるが、『ファンタジアン』では男性と女性だけ。だけどこのことも将来重要になってくる。さきほどの種族とあわせて、性別でも職業の適性がでてくるからだ。また、一般的に男性は攻撃力が、女

性は敏しょう性が成長するにつれて高まってくる傾向があるようだ。

さて、性別を決めるとボーナスポイントがあたえられる。これをどうふり分けていくかが、キミの腕のみせどころ。職業につくうえで大事な能力を伸ばすか、それとも足りない部分を補うか!? 結論をいってしまうと、体が資本の職業なら、必要とされている能力を上げるようにする。頭を使う職業なら、それよりも敏しょう性や身体の頑強さを上げておくといいだろう。そうすれば敵の攻撃をよけやすいからだ。

さて、これが終われば職業を決めるだけで、いまさらどの職業につけようか迷う必要もないだろう（写真❷）。

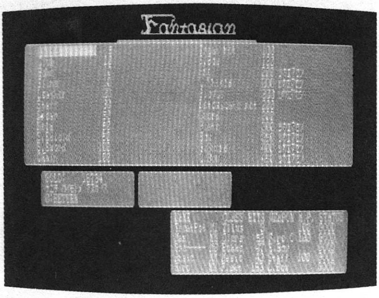
❷



このような調子でガイヤール城には最高20人までのキャラクターをつくることができる。キャラクター作りが終わったら、メンバーを選んでパーティを組もう。パーティの組みかたはいろいろある。戦士ばかりで編成することもできるし、魔法使いだけで組むこともできる。だが、どのキャラクターもまだ弱いから、おたがいに助けあっていかなければ生き残れない。そういうわけで、剣闘、魔法両方にバランスのとれたパーティ編成がいい。闘士２人に盗賊、修道師、幻術師各１人が、いちばんバランスのとれたパーティといえよう。

パーティを組んだら、つぎは迷宮へ行くための準備だ。それぞれのキャラクターは、あらかじめいくらかのお金を与えられている。そこで商店で武器や防具を買いそろえよう。商店へ入ると、武器か防具を選び、それにあわせて品物が一覧表示される。このときに、買う人が身につけることができないものは「ツカエマセン」というメッセージも表示されるから便利だ。どの職業が、どのアイテムを持てるかみておこう（写真❸）。

❸



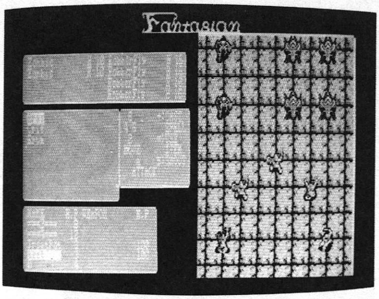
ところで、最初は持ち金が少ないから良い装備を手に入れることはできない。こういうときは、金を闘士たちに集中させ、彼らに優先的に装備を整えてやるようにしよう。彼らは直接モンスターと接触して闘うのだから、少しでもよい装備をさせることが大事だ。

また、邪道ではあるけれども、つぎのような方法で金をかせぐこともできる。それはダミーのキャラクターをつくるんだ。冒険にでるわけではない架空のキャラクターを作って、パーティを組む。そして金を１人に集めたら、残りの４人を消してしまうんだ。これを何回かくりかえしていれば、かなりの金になる。その金でほんとうのキャラクターの装備を整える。貧弱な装備のおかげで全然先に進めない人は、この方法を使ってみるとかなり楽になるよ。

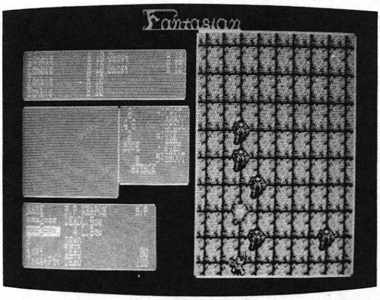
さて、こうして手に入れた装備はかならず身につけておこう。身につけなければ、金属のヨロイを持っていてもハダカ同然なんだから。準備がすんだらいよいよ迷宮へと探険開始だ。

●まずは慎重に探険 簡単にはすまない地下１階

地下におりて、まず１歩。ドアを開けてみると、そこは長い廊下の曲がりかどだった。それでは、と廊下を歩きはじめたら、いきなりモンスターとでくわしてしまった。モンスターとで

❹


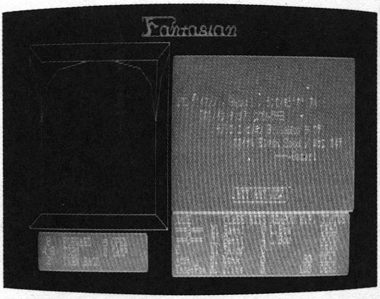
くわすと、すぐさま戦闘モードに変わる。左側に、敵モンスターの名まえと、残りの生命力。それから味方の状態が表示される。右側には、敵と味方の位置が、上から見た状態で表示される。かなり美しいグラフィックだ(**写真❹**)。敵の動きにあわせて、こちらもテンキーを使って移動、攻撃をする。スリングや弓矢のような、飛び道具を持っていれば、遠くからでも敵を攻撃できる。しかし、ふつうの武器では、敵ととなりあっていないとダメだ。それから魔法を使って攻撃することもできる。操作は、やはりテンキーを使うので、いたってカンタン。でも呪文が表示されるだけで、どのような力をもつのかはわからないので、マニュアルをよく読んで覚えておこう。魔法で1匹のモンスターを叩く呪文や飛び道具の場合、目標の敵は自分の上下か左右にいないとダメ。ななめにいる敵は攻撃できないから注意すること（**写真❺**）。

❺


どうやら傷つきながらも敵を全滅することに成功すると、いくらかの経験値と金、もしくは箱が手に入る。そこで箱を開けるときは注意しよう。ワナがしかけてあることが多いからだ。なるべく盗賊か、修道師の呪文を使って開けるように。そして、箱の中には金だけでなく、いろいろなアイテムが入っていることがある。これらには、商店で売っているものもあるけど、多くは特別なアイテムで、ほかでは手に入れることができないものばかりだ。これらのアイテムを有効に使って、キャラクターを強くしていくのだ。

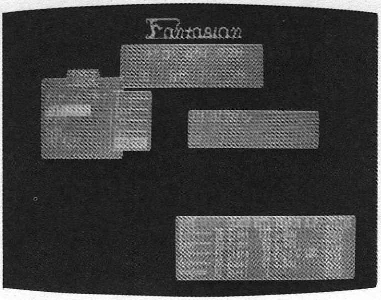
さて、地下1階の探索をつづけていくと、カギがかかっていて開けることのできないドアがでてくる。このドアは、あるアイテムがないと開けることができない。また、まっくらやみでなにも見とおすことのできない空間もある。これらのしかけは、大事な情報やアイテムを隠すためのトリックになっていることが多い。だから一歩一歩確実に調べていってみよう。またワープしてしまう小部屋もあるので、自分の位置を見失わないように要注意。

地下1階の探索を終えるころには、3つのタブレットを手に入れて、メッセージもいくらか見たことだろう。メッセージの意味がよくわからなくても、メモはかならずしておこう。メッセージのほとんどは、ゲームを進めるうえで重

❻


要なヒントになっているからだ（**写真❻**）。

また、たびかさなるモンスターとの戦闘で、生命力が落ちていることだろう。だから最初のうちは、生命力が低いから、まめに地上にでては寺院で治療をうけよう。また、経験値があるていど高くなったときも、やはり寺院で治療をうければいい。するとレベルがあがるぞ（**写真❼**）。それから、魔法を使う者たちのマジックポイントの回復も、寺院で治療することによって可能だ。しかし、もし運悪く、魔法も使えず、

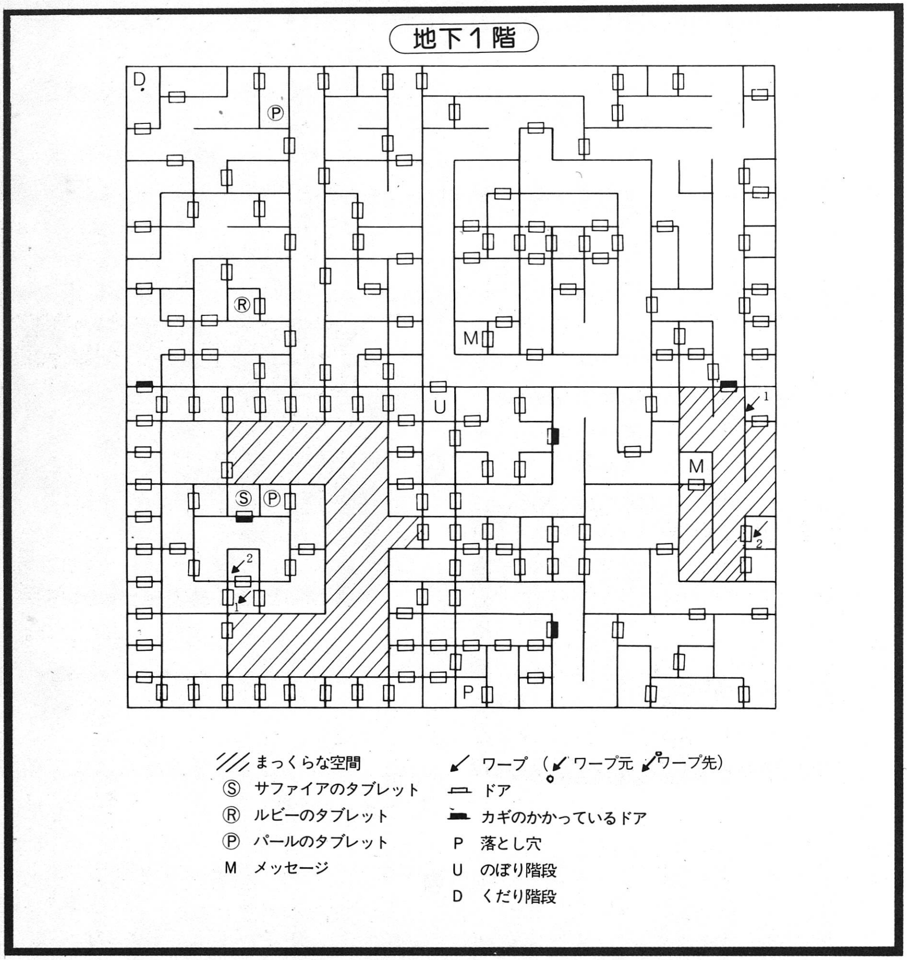


⑦

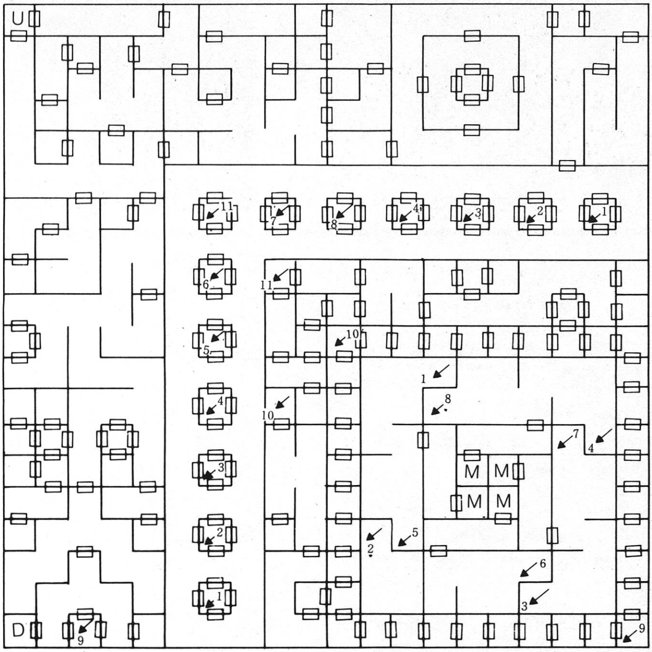
生命力も弱い状態で、強い敵に出会ってしまったら、ここは無理して闘わずに逃げるのだ。また金に余裕があったら、治療薬や解毒剤を買っておくと便利だ。いくら生命力が落ちていても、薬を一服使えばもとの生命力にもどるからだ。それにワナやモンスターによって毒のダメージをうけると、動いているうちに少しずつ生命力が減っていく。だから、地上への出口にあまり遠いところにいると、もどるまでに死んでしまうかもしれない。こんなときにも解毒剤を持っていると、とても便利なわけなのだ。

●迷宮の中にまた迷宮？ 2重のつくりの地下2階

地下1階を制覇したら、つぎは地下2階だ。この階は変わった構造をしている。迷宮の中に



地下2階



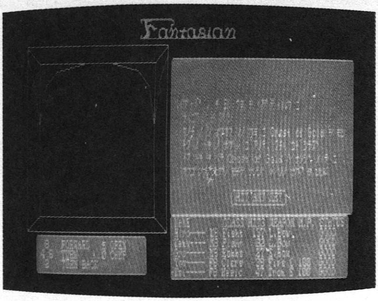
また小迷宮があって、それがワープでつながっいるような構造になっている。だから直接歩いていける範囲はそれほど広くない。だけどワープが多くて、自分の位置を見失いやすいから、充分に気をつけていこう。それに、この階のモンスターは、オオカミや人喰いグマなど野性の動物が多く、動きがすばやい。そこで動きのすばやい盗賊に活躍してもらったり、野獣によく効く魔法を有効に使え。

それから、この階あたりから魔法のアイテムを手に入れることがあるかもしれない。最初はアイテムの使いかたがわからないかもしれないけど、いろいろなキャラクターに手わたして様子を見ればいい。キャンプをしてキャラクターのアイテムを見ると、そのキャラクターが使うことができるかできないかわかるようになっているからだ。また、何に使うのかわからないアイテムをためしてみるときは、一度城まで行ってセーブしてからにしよう。どうなるかわからないからね。

●ワナには気をつけろ！危険がいっぱい地下3階

地下3階あたりまでくると、キミもキミのキャラクターたちも、ヤル気いっぱいになってくるだろう。だけど勇み足は禁物。この階には、いろいろなワナがしかけられていて危険だからだ。持っている武器がこわれてしまう魔法のワナ。足を踏み入れると、炎が吹きだしてくる炎の部屋。広間の中央から地下水がしたたり落ち、それにあたると毒に冒されてしまうなど、ほんとうに危ない。しかしまた、それだけに手に入る情報やアイテムは重要なものばかり。ところでこの階は全体として右まわりのうず巻き状になっていて、奥に行くほど、重要になっている。

この階で絶対に必要なことは、金の髪飾り（Crest of Gold）を手に入れることだ（写真⑧）。それから、「この世の始まりよりさらに古き、北の谷のドラゴン〝Moul〟の失いしうろこ、汝その Dragon's Scale を持ちて我を討て」というメッセージのあった場所を覚えておくこと、の２点だ。なぜなら、この２つはつぎの地下４、５階と密接な関係をもってくるからだよ。



⑧

魔法講座

ファンタジアンでは、魔法は２種類の系統がある。僧侶のつかうものと、魔法使いのつかうものだ。その大きな違いは、どこにあるのか？　ひとことでいうならば、僧侶は身を守る呪文、魔法使いは敵に害をなす呪文だ。このことは、コンピュータRPGのひとつの展型になっている、『ウィザードリー』の場合よりも、もっと明確に区別されている。だから、パーティを組むさいには、両方が必要になってくるというしかけになっている。

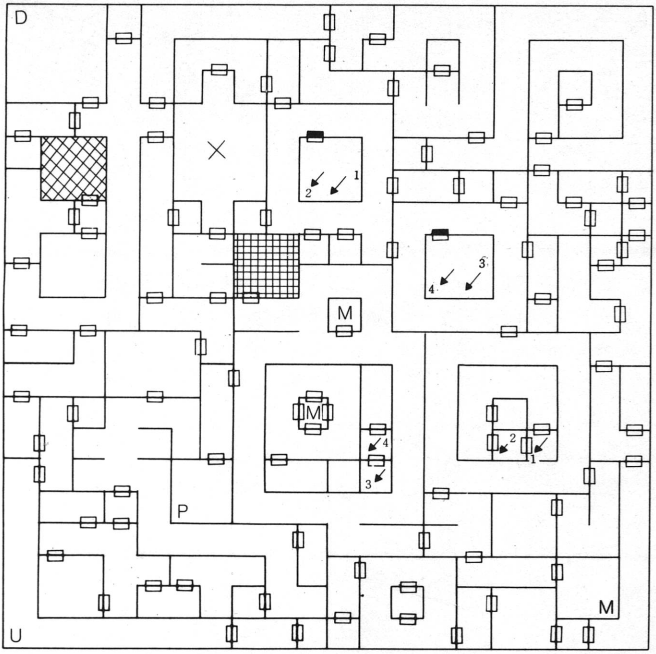
また、『ファンタジアン』では、マジックポイントというものが設定されている。この値は、つねに最大値100でレベルがあがっても変わらない。そのかわり、魔法を使うときに消費するマジックポイントの量が減るようになっている。レベルが最低のときは、最初に使える呪文は、すべてマジックポイントが20になっている。だけどレベルが１あがると、新しく憶えた呪文がマジックポイント20になって、まえから知っていた呪文は、マジックポイントが２減って18になる。レベルがあがるたびに、こうして簡単な呪文ほど消費するマジックポイントが少なくなってくるのだ。

またレベルがあがると、新しい呪文を憶えていくけど、毎回同じ数だけふえていくわけじゃない。レベルによって１つしか憶えなかったり、３つぐらい憶えたりする。こうしてレベル９になると、すべての呪文がつかえるようになるわけだ。だから、さらにレベルをあげてレベルMAXになっても、新しい呪文を憶えることはないのです、念のため。

■幻術師・魔術師の呪文

レベル	攻撃の呪文		守りの呪文	敵をまどわす呪文	自分の様子をみる呪文	その他
	全てを攻撃	一匹だけ攻撃				
1	(Ma)badl 草原の動物には効果なし	(Ma)bals 火の玉を投げる		(Ma)daru 霧をかける		
2	(Ma)girm undeadには倍の効果	(Ma)zarm 特に猛獣に有効			(Ma)esty 座標を知る。X、Yのみ	
3	(Ma)vand 獣人に効果大		(Ma)juxi 魔法のタテ			
4	(Ma)galt 大きな火柱	(Ma)jada 野獣には効かない				
5				(Ma)bist 時間停止		
6		(Ma)quis 魔力を持つ故に効果大				
7	(Ma)jess 猛獣には効かない					
8	(Ma)zata 魔法を使う敵に効果大					(Ma)vidl 傷をなおす
9		(Ma)zami 死の宣告				

地下3階



× 天井から毒水が落ちる
(網目) 武器がこわれる
(格子) 炎が吹きだす

■修道師・牧師の呪文

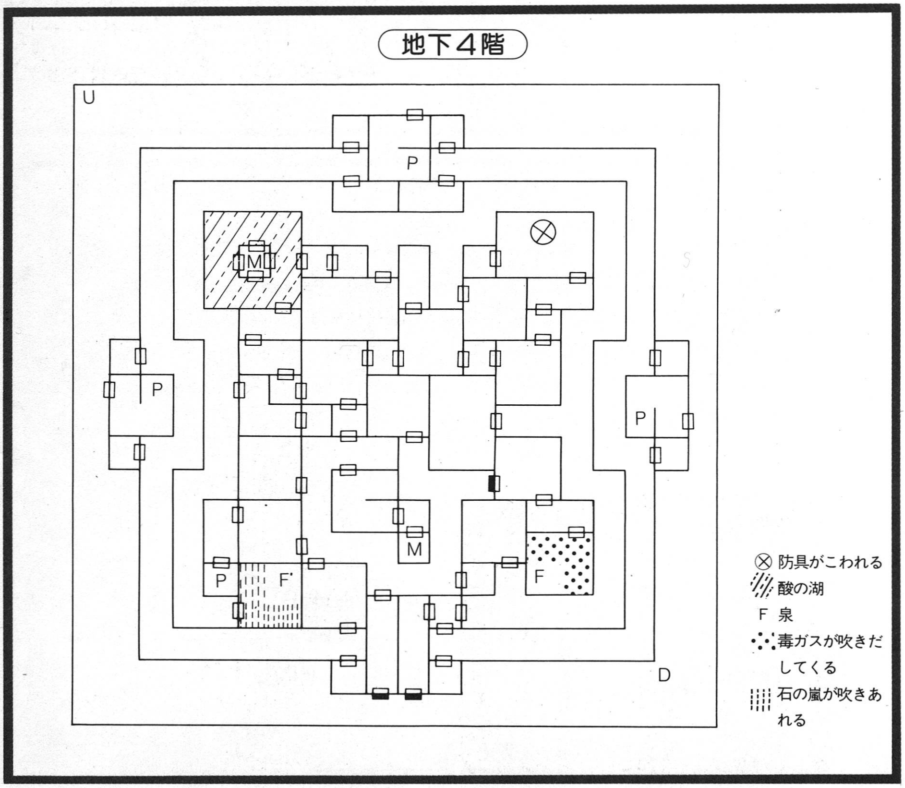
レベル	攻撃の呪文	守りの呪文	敵をまどわす呪文	自分の様子をみる呪文	傷をなおす呪文			その他
1		(La)aras 光のベール	(La)crit Dexをおとす		(La)erum 治ゆ			
2				(La)fatt 座標を知る、X、Yのみ				(La)halm 箱の罠をはずす
3					(La)ipit 治ゆ		(La)kemy 解毒	
4					(La)lars 治ゆ			
5		(La)mial 空気のヨロイ	(La)neiz Dexおとし、よろいを溶かす					
6						(La)orpa 復活		
7	(La)shax 全てを攻撃				(La)rusk 治ゆ			
8		(La)tain 鉄の肉体			(La)ulma 治ゆ			
9						(La)wats 復活		

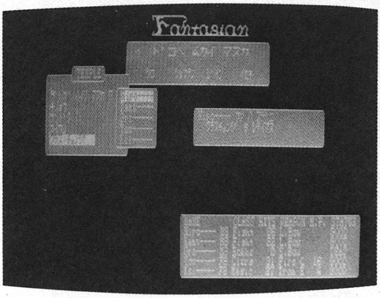
● そろそろ偉くなろうかな ではクラスチェンジしよう

ひょっとして、そろそろパーティのなかには、レベル9をこえてレベルMAXになっている者もいるかもしれない。だったらクラスチェンジの時期だ。

キミたちの中には、キャラクターを作るときに、上級クラスの戦士や牧師にどうしてなれないのかな、と不思議に思った人もいるだろう。じつは、キャラクターを作るときには、職業は下級クラスの4つからしか選べないようになっている。上級クラスは、下級クラスからクラスチェンジをしなければ、なることはできないんだ。でもクラスチェンジといっても、闘士から牧師や魔術師になることはできない。あくまでも下級クラスのときと同じ職種の上級クラスしかなれないんだ。

さて、クラスチェンジをするための条件とは？　それは2つある。ひとつは、下級クラスで経験を充分につむこと。わかりやすくいえばレベルMAXになることだ。でも、これだけでは上級クラスになることはできない。それぞれの職業の資格をあらわすアイテムももっていなければいけないんだ。それは、地下1階から地下3階までのメッセージのなかに隠されている。修道師は、「勇士賢者の杖にて清められ、その力死者をも蘇らせる」――賢者の杖、つまりStaff of Sageだ。幻術師は「おおいなる魔道師、指輪にてその力を得る」――指輪、あのRing of Galdだ。闘士はもうわかるね、Helm of Aslan。盗賊は、地下3階にあるメッセージでわかる、Crystal Idolだ。これらを手に入れて、なおかつそれ

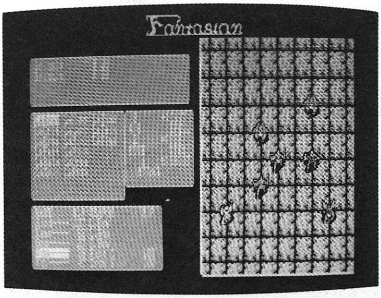




⑨

ぞれのキャラクターがレベルMAXなら、クラスチェンジをしよう(**写真⑨**)。なお、これらのアイテムは、1人1個用意すること。なぜならクラスチェンジするたびに消滅してしまうからだ。

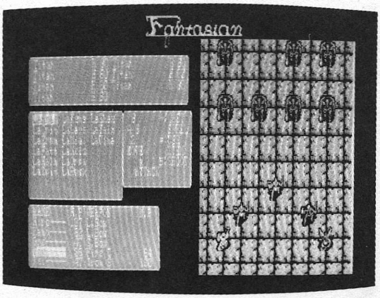
クラスチェンジをすると、いままでレベルが上がるたびに上がっていた(ときには下がっていた)各能力が、それぞれの種族の基本値にもどってしまう。生命力もガクンと落ち、レベルも最低値にもどってしまうんだ。そのうえ、魔術師や牧師は、いままで憶えた呪文を忘れて最初からやりなおし。牧師の場合は、さらに装備の制限もきびしくなってしまう。これじゃあまるで悪いことづくめみたいだけど、そうじゃない。今度のキャラクターは、戦闘能力、魔法の効力など、どれをとってみても、下級クラスのときとは比べものにならないくらい強力なのだ。だから、あらためて初心にかえって、じっくりとレベルを上げていこう。もう見なれてしまった階だけれども、ここであわてて下におりていかずにガンバルのだ。ついでだけど、職業をかえると、戦闘シーンでのキャラクターのグラフィクがいっそう洗練される(**写真⑩**)。戦士、強奪者はいっそう強力な装備に、牧師、魔術師は、いかにも魔法を使う、という感じに見えてくるゾ。



⑩

●3重の大廻廊と強力なモンスターの地下4階

地下4階は地下3階にもまして、強力なワナと強力なモンスターが待ちかまえている。強力な力をもつ巨人族。毒で襲いかかる大蛇たち。巨大アメーバのようなモンスターたちは、魔法で攻撃してくる(**写真⑪**)。また、部屋にしかけられたワナには、落とし穴や、有毒ガスの吹き



⑪

だす部屋、しかけ矢などがあったり、石の嵐に巻きこまれたりもする。また泉が2つあるが、よく注意して飲もう。地下2階のメッセージを思いだしてネ。

この階でいちばん大事なことは、酸の湖に飛びこんで、中央の島にある祭壇から、Dragon's Scale を手に入れることだ。だけど、酸の湖は、例の Crest of Gold を手に入れてないと、手ひどいダメージをこうむるから気をつけるようにね。

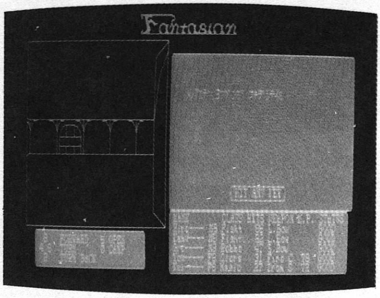
●最後の難所だ地下5階

地下5階。ここにはモンスターとしては最強の、ドラゴンの一族がうじゃうじゃいる。また、地下4階では1、2匹で襲ってきたアメーバ状のモンスターも大群でやってくる。危ないと思ったら、無理せず逃げよう。彼らは皆、魔法をつかってくるからだ。彼らを倒すには、魔術師

の時間停止の魔法 Bist と、牧師の敵の防ぎょ力をなくしてしまう魔法 Neiz をつかって、そのあいだに全滅させればいい。

この階を調べているうちに、溶岩の吹きだしている広間（**写真⑫**）を見つけるだろう。そして、この階を完全に探索するには、ここを通過するしかないことにも気がつくだろう。だけど、

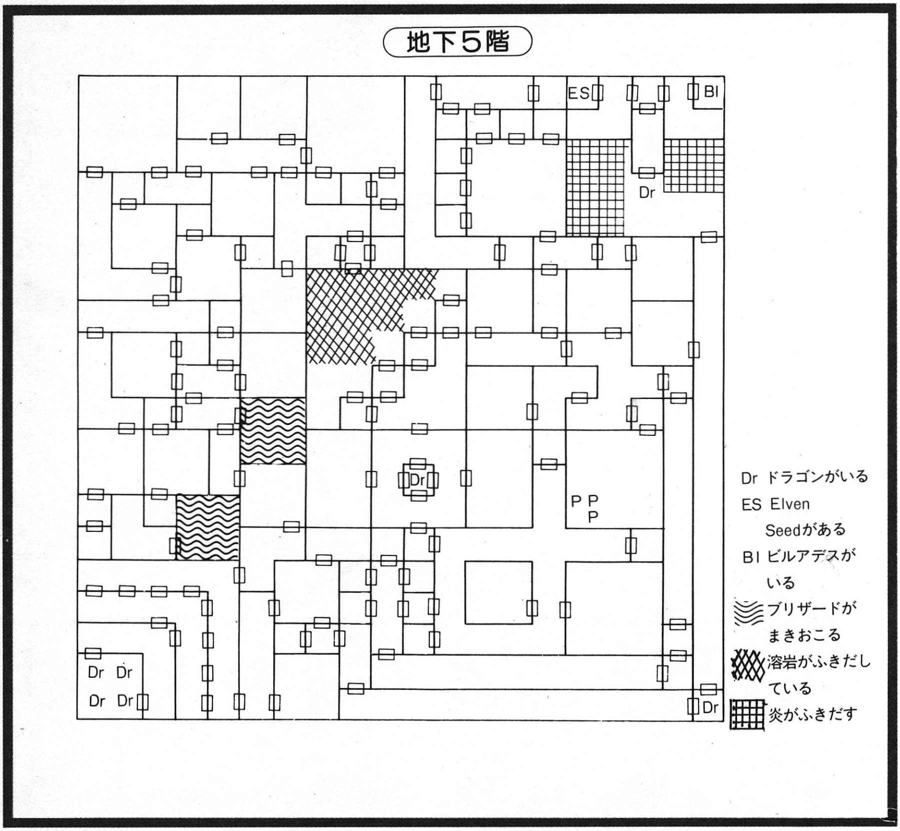
⑫



どうやって？

じつは、地下 4 階で手に入れた Dragon's Scale がそのカギを握っているのだ。でも、持っているだけじゃいけない。あの地下 3 階の「Dragon's Scale を持ちて我を討て」のメッセージがあったところ。あそこに Dragon's Scale を持ったままいくんだ。すると、そこで Dragon's Scale とひきかえに氷の像（Glacial Crystal）をくれるんだ。これがあれば、溶岩など平気でわたれるはず。

さあ、ここを通ってしまえば、あとはむずかしいことはない。こまめにマッピングをしていって、迷宮の南辺にある長い通路までの道を探そう。そこまでいったら、いったん地上にひきかえして、コンディションを最高にしよう。そして、最後の決戦へといどむのだ。



アイテム講座

『ファンタジアン』では、地上で手に入るアイテムは、アイテム全体の半分ぐらいにしかすぎないのだ。ほかのアイテムは、モンスターが隠し持っているもの、迷宮のある場所に安置されているものなどたくさんある。そのなかでも、おもしろいものを2、3あげてみよう。

■Whip（むち）

とくにどうということはない。攻撃力が高いわけでもなんでもない。だけど、地上では手にはいらない不思議なアイテム。

■Stone Idol（石像）

戦闘中に使うと、いきなり敵が消えてしまう。溶けてしまうのか、ワープしてしまうのか、はたまた石像の中に吸いこまれてしまうのか、まったくわからない。ただし、回数制限もあるし、サーパントやドラゴンには効かない。ビルアデスに効くとラクなんだけどね。

■Ring of Ruby（ルビーの指輪）

別れた男女の怨念のこもっている指輪、じゃなくて、強力な力を秘めた指輪。これを使うと、いっさいの装備を失って城にもどってしまう。これまでに集めたマジックアイテムもみんななくなってしまうから、つかうのは、よほどの場合だけにしよう。

■Golden Cross（金の十字架）

レベルが4から5ぐらいになって、地下2階から3階あたりを探索しているころに手に入るアイテム。で、どういう効果があるかというと、不死のモンスター（ゾンビやスケルトン、ゴースト）を倒すことができる。この不死のモンスターは、地下1階にしかでてこないから、はっきりいってありがたいアイテムではないんだ。でも、下の階でやられていてイライラするときに、地下1階でつかうとスカッとする、ストレス解消アイテムなのであった。

そのほかいろいろあるけど、各自がんばって見つけて、使い方を調べてほしい。以下にリストだけあげておこう。

	Helm of Aslan	アスランのかぶと
	Crystal Idol	水晶の像
	Staff of Sage	賢者の杖
	Ring of Gald	ガルドの指輪
武器	Fire Cross	炎の十字架
	Whip	むち
	Golden Cross	金の十字架
	Sword of Evil	悪の剣
	Silver Sword	銀の剣
	Mum Blade	母なる刃（やいば）
	Iron Staff	鉄の杖
防具	Winged Helm	翼のついたかぶと
	Holy Robe	聖なる衣
	Durable Chain	強き鎖かたびら
	Prayer Shield	祈り手の盾
	Silver Gloves	銀の具足
	Golden Gloves	金の具足
	Elven Cham	エルフの鎖かたびら
	Silver Plate	銀のよろい

魔法の巻き物	Scroll of Galt	Galt の巻き物
	Scroll of Kemy	Kemyの巻き物
回復を助けるもの	Coin of Treat	癒しのコイン
	Coin of Sol	太陽のコイン
特殊アイテム	Key of Chest	小箱の鍵
	Stone Idol	石像
	Ring of Ruby	ルビーの指輪
特定の場所にあるもの	Tablet of Ruby	ルビーのおふだ
	Tablet of Pearl	パールのおふだ
	Tablet of Sapphire	サファイアのおふだ
	Dragon's Scale	ドラゴンのうろこ
	Glacial Crystal	氷の像
	Crest of Gold	金の髪飾り
	Fantas Desire	ビルアデスが持っている

●とうとうビルアデスと対決！ルイザートに平和をとり戻すのだ！

地下５階の南の通路までもどったら、かどにある部屋でドラゴンを倒して、北の通路にむかおう。北の通路をぬけると、大広間の中央にドアがある。広間を決してまわらずに、まっすぐにドアにむかうのだ。なぜなら広間の両側は炎が吹きだしていて、これをうけると生命力が落ちてしまうからだ。ビルアデスとの決戦をまえにムダなことをしてはいけない。

ドアの前には、ドラゴンがいる。これも倒してさらに進みドアを開けると、また左右にドアがある。こんどは左側に Elven Seed が、右側にビルアデスがいる。ビルアデスを倒し、Fantas Desire を手に入れて、Elven Seed を開放すればキミのつとめは終わるのだ。

ところで、ビルアデスを倒すまえにキャンプをはって、先頭のキャラクターの持ちものを見てみよう。もしいっぱいだったら、どれか１つを捨てるか、ほかのキャラクターにわたしておこう。そうしないと、せっかくビルアデスを倒すのに成功しても、Fantas Desire は手に入らないゾ。

さて、覚悟をきめてビルアデスの部屋のトビラを開けて、中に入ると、ビルアデスは４匹のドラゴンに守られている。ビルアデスは生命力を250ももっているが、例の Bist と Neiz の魔法を使えば倒すことができる。思ったよりカンタンに倒すことができたりするのだ。

ビルアデスと４匹のドラゴンを倒すと、ついに Fantas Desire を手に入れることができる。これこそが、ルイザードの地に平和を取りもどす Elven Seed を開放させる力をもつのだ。意気ようようと、Elven Seed の眠る部屋へと入っていこう。そうして、キミたちはルイザードの地に自由をふたたびとりもどした勇者として、後世まで語りつがれていくのだ。

リザード

クリスタルソフト
リバーヒルソフト
マイクロキャビン

PC6001mkII/SR	
PC9801シリーズ	T　4,800円
PC8801シリーズ	5D　6,800円
PC8001SR	3.5D 6,800円
X1、S1	3D　6,800円
FM7、MSX	

遠い昔に大魔法使いの手により、あらゆる魔法の奥義が記されたという『真実の書』。そのあまりに強大な魔力のため、国の中央からはるかに離れた塔の奥に隠されたというその魔道の書が、邪悪なる魔法使いリザードの手にわたってしまった。リザードは手中にした権力を楽しむため、まず美しい姫に呪いをかけ、国中に不幸をまきちらした。いまや国民の心には、恐怖と悲しみしか宿らなくなってしまった。誰か、あのリザードを倒し、ふたたび王国に平安をとりもどせる者はいないのか！　そんな国民のせつなる願いをうけ、1人の勇者が塔に向かった。しかし、塔の中にはリザードの手により放たれた、妖怪どもが大勢うろついているという。さらに迷宮内の各所には、恐ろしいワナがしかけられているという。はたして勇者は、みごとリザートから『真実の書』を奪い、姫を呪いから解くことができるであろうか。

いわゆる迷宮探索タイプのロールプレイングゲーム。進行方法、ストーリー展開と、まさにオーソドックスなスタイルをとっている。迷宮やルールの難易度からいっても、ロールプレイング初心者にはぴったりのゲームだ。

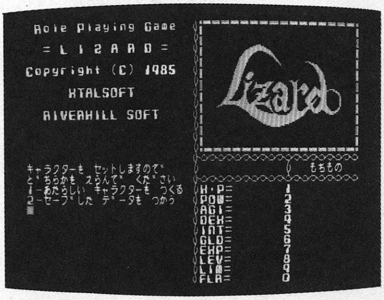
もとはPC6001シリーズからはじまったため、敵キャラクターの絵はローレゾでちゃちだけれど、それがまた、味わいぶかい魅力といえないこともない。これからロールプレイングを楽しもうというキミ‼　ぜひともこの『リザード』で修業してみよう。

●まずは冒険の準備から始めよう

ちょっぴりかっこいいタイトル画面のあと、B.G.Mといっしょに、初期画面（**写真❶**）がでた。中央には「1.新しいキャラクターを作るか、2.セーブしたデータを使うか？」というメッセージがでている。とりあえず1を選んで、ためしにキャラクターを1人作ってみよう。

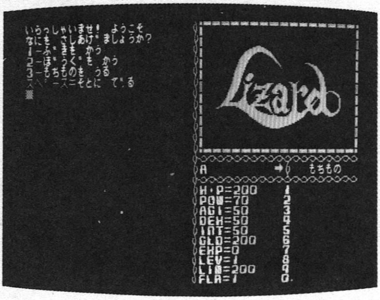
キャラクター作りはとても簡単。画面に表示される質問に順に答えていくだけでOK。まず最初に尋ねられるのは、キャラクターの名前だ。

❶



『リザード』では冒険するキャラクターは1人だけ。だしおしみしないで、とっておきのをつけよう。つぎはキャラクターのタイプを選ぶ。タイプというのはいわゆる職業のことで、戦士、

泥棒、商人の３種類がある。たとえば戦士ならパワーのポイントが高いとか、商人なら財力があるなど、まず初期段階において属性値に差がある（**表１**）ほか、その後の成長の仕方も微妙に異なってくる。だから、こちらも好みにあわせて適当なのを選ぼう。タイプが決定されると画面右下の属性表（**表２**）の中に個々のデータが書きこまれた(**写真❷**)。これでキャラクターはできあがり。おつぎは街に出て冒険の準備をすることにしよう。

❷


『リザード』の街にあるサービス施設は、全部で４つ。商店、病院、宿屋に寺院だ。これらのサービス施設の役割は、ほかのロールプレイングゲームにおけるものとほとんど同じ。商店では**表３**に見られるような武具を売っていたり、また迷宮内でひろった品物を、およそ市価の半額くらいで引きとってくれる。病院では**表４**にみられるような、冒険者の体の傷をいやす各種サービスや、さまざまな薬を売っている。また宿屋においては、**表５**にみられるように、支払う代価にあわせて、冒険中に失ったヒットポイントを回復させてくれる。少し変わっているものといえば、寺院の役割くらいなもので、ここでは貯めた経験値を計算し、司祭にレベルを上げてもらう（各属性値とH.P.が少しづつ上昇する）ほか、ゲーム状況をセーブする機能ももっている。

以上の施設で冒険の準備ができたら、いよいよ冒険に旅立つことにしよう。

表１●タイプ別属性表

	戦士	泥棒	商人
POW	70	50	50
AGI	50	70	50
DEX	50	60	70
Gold	200	200	300

左記以外では

H.P.＝200
INT＝ 50
EXP＝ 0
IEV＝ 1
LIM＝200
FLA＝ 1

表２●属性表

H.P.（ヒットポイント）	生命力。０になると死亡
POW（パワー）	攻撃力。敵にあたえるダメージに影響
AGI（アジリティ）	回避力。敵の攻撃をかわす確率に影響
DEX（デクステリティ）	器用さ。敵に武器を当てる確率に影響
INT（インテリジェンス）	敵と話して情報を得る能力に影響
GLD（ゴールド）	所持している金貨の枚数
EXP（エクスペリエンス）	敵を倒して得た経験値
LEV（レベル）	キャラクターの成長したレベル
LIM（リミット）	回復されるH.P. の最高値

表３●武器防具リスト

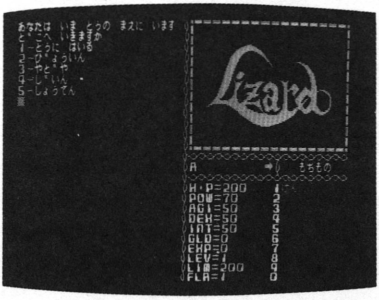
武具リスト		防具リスト	
(1) 短剣	20GP	(1) 革のローブ	50GP
(2) 銀の短剣	40	(2) 鎖かたびら	100
(3) こん棒	50	(3) 鉄のよろい	300
(4) 槍	80	(4) 銅のよろい	200
(5) おの	100	(5) ロックプレート	250
(6) 戦闘おの	150	(6) ハードロックス	400
(7) 剣	200	(7) 木の盾	50
(8) 星の剣	300	(8) 銅の盾	100
(9) 月の剣	500	(9) 鉄の盾	200
(10) 太陽の剣	1000	(10) ミュウの盾	1000

※とうぜん、値のはるものほど、効果は大きい。

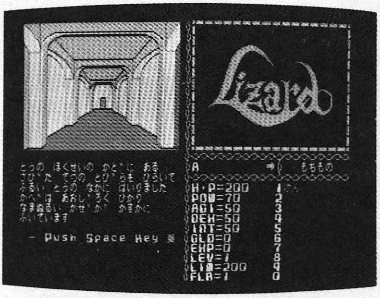
●いよいよ迷宮の探索開始

ではいよいよ冒険開始。塔の中へと侵入してみることにしよう。

〝どこへ行きますか？〞というメッセージがでるところで（写真❸）、1番の塔を選んでみる。

❸


すると画面は一転して、左肩に迷宮の風景が映った（写真❹）。その下には「塔の北西の角にある、さびた扉から塔に入る…」のメッセージがでた。このようにプレイヤーは、迷宮へ北西の角から侵入することになっている。『リザード』における迷宮は、東西南北それぞれ20×20の正方形のマス目からできており、階層は全部で10だ。とうぜん、探索にはマッピングが必要になってくるわけだから、あらかじめ20×20の座標を書いた方眼紙を用意しよう。もちろんそのスタートは、マス目の左上からはじまるわけだね。

❹


キャラクターの操作もとても簡単。テンキー

表4●病院

傷の治療（100GP） ダメージをすべて回復させる
毒を抜いてもらう（30GP） キャラクターの体内に入った毒を中和させる
LIMを増やす（時価） キャラクターのH.P.の限界を上昇させる
薬（各種100GP） 傷　薬……………………H.P.の回復 解毒薬……………………体内の毒を解す 腕の薬……………………POWを10アップ 足の薬……………………AGIを10アップ 頭の薬……………………INTを10アップ

表5●宿屋部屋別料金表

大部屋（5GP） H.P.を5アップさせる
個室（10GP） H.P.を15アップさせる
特等室（15GP） H.P.を35アップさせる

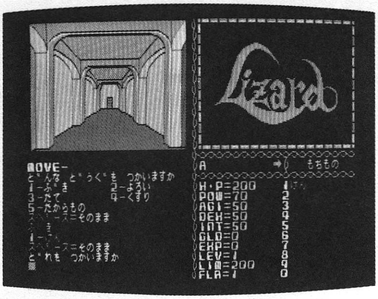
ワンポイント・アドバイス

回復と値段

病院や薬によるヒットポイントの回復は、1回100GPと値ははるが、1回で最大限のLIM（リミット）値まで上昇させてくれる。反対に宿屋におけるヒットポイントの回復は、値段は安いが、回復するヒットポイントにはそれぞれかぎりがある。キャラクターが成長していき、LIMもかなり上がったなら（LIM値は病院でお金を払うことによっても上昇する。が、だんだんその代価もアップする）、かなり大きなダメージをうけた場合は病院へ、少しの場合は宿屋へと、金額を計算しながら使い分けると、ムダがなくてよいだろう。

を使って（もしくはカーソルキーで）、前進後退、左右させ、またドアを開ける。あとはスペースバーで装備の点検をするだけ。そして、怪物に出会ったときのために武具を装備しておこう。まず、スペースバーを１回押す（**写真❺**）。するとメッセージ欄に「どの道具を使いますか？」というメッセージとともに、「①武器、②よろい、③盾、④薬、⑤宝物」の選択肢が出る。ここでは順に数字キーを押し、希望の道具を選びだせばいいのだが、たとえばゲームも中盤を過ぎると、この選択の結果こそが、ゲームの勝敗を左右する大きな要素となってくる。それに持てるアイテムの数は全部で10しかない。だから

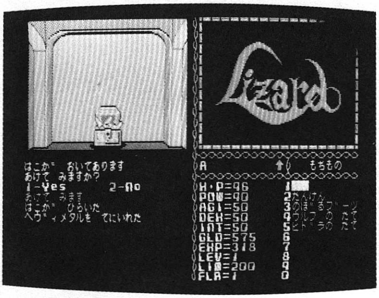
❺



慎重に選択をするように。

迷宮内をどんどん探索していくと、各所にワナやトリックがしかけられていることに気づくはず。それはたとえば毒ガスの吹きだす壁であ

使いようで強い味方にもなる魔法の品物なのだ



迷宮内各所では、打ちすてられた宝の箱を見つけることができる。たまに鍵のかかったものもあるが（デクステリティの高いものなら開けられる）、たいていのものはそのまま開き、中からは不思議な魔力を秘めたアイテムが見つかることが多い。パワーを上昇させてくれるもの、キャラクターのいる位置を知らせてくれるもの、出口まで運んでくれるものなど、使いようによっては強い味方になるものばかり。しっかりその効用を調べ、ゲーム攻略に役立てよう。

ふつう宝物の出現する位置はいつも決まっており、１度、中の品物を取ったとしても、ふたたび部屋の外に出てから入りなおせば、さらに新たな品物を取ることができる。キャラクターの持てる品物の数は10個までと決まってはいるが、出入りをくりかえすことにより、限界まで持っておくと、あとあと心強い。ただし、迷宮内で手に入れた魔力を秘めた武具類は、商店で売っている品物よりも性能が高いものが多いが、その分寿命も短い。それらを使用するときは、かならず予備を持っておくようにしよう。

ゲームも中盤に入ってくると、持てる品物の数にかぎりもあることから、所持するアイテムもかぎられてくる。勇者の剣、ミュウの盾など、武具類の最高品質の物はもちろん、できれば、万が一のことを考えて、もどるブーツ、ひばりの舌といった、避難用のアイテムを常時携帯するようにしよう（写真）。

▲マジック・アイテム

● POW（パワー）のアップするもの
コラットアーム、赤いつえ、金のロケット、光の剣、炎の剣、ロウの腕輪、光る指輪、ホークの羽根

● AGI（アジリティ）がアップするもの
影の指輪、風のマント、ウルフの盾、ヒドラの盾、ヘヴィメタル、銀のロケット

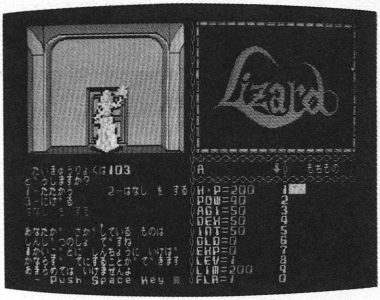
● DEX（デクステリティ）をアップさせるもの
逃げるブーツ、黒い杖、賢者の石、羽根のブーツ

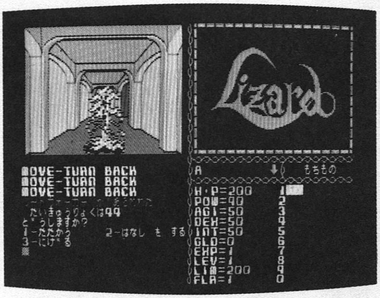
●自分の位置が分かるもの
すいしょう玉、ささやく石

●入口にもどるもの
ひばりの舌、もどるブーツ

●上の階へのぼるもの
のぼるブーツ（９Ｆ使用不可）

●下の階へ降りるもの
おりるブーツ

❻


❼


ったり、壁の色がまっ黒になるダークゾーンであったり、あるいはかならず強敵が出現する小部屋であったり………。けれどその逆にキャラクターの強い味方になってくれる魔法の品物をくれる部屋や、聖霊が出現しアドバイスや宝物をくれる部屋（**写真❻**）もある。また、上へ上がれる階段など、チェックし忘れるとゲームがストップしてしまう箇所もたくさんある。とにかく多少の危険はおそれずに、すべての箇所を踏破するようにこころがけよう。

また、迷宮内にはさまざまな怪物がいて、廊下といわず部屋の中といわず、キャラクターに襲いかかってくる（**写真❼**）。それにたいするリアクションは、「①闘う、②話しをする、③逃げる」の3種類。強そうな敵に出会ったときや、ヒットポイントの残りが少なくなったときなどは、逃げるという選択もできるだろうが、逃げるとせっかくそれまで貯めた経験値をペナルティとして引かれてしまう。また、洞窟内で遭遇する者は、人間以外はほとんど話しらしい話はできない。なるべくなら正々堂々と闘って、キャラクターを成長させてほしい。ただし相手もくせものぞろい。魔法を使う奴やら、毒のついた牙で襲いくるものやら攻撃パターンはさまざま。相手にたいする研究もあわせてやっておくと、あとあと便利かもしれない。

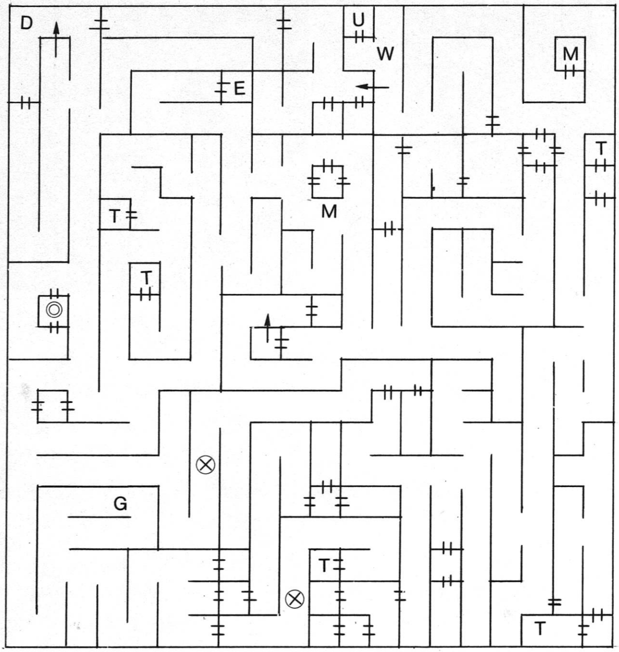
怪物の持つアイテムを奪ってしまおう

『リザード』の迷宮の中には、数10種類の怪物が住んでいる。それぞれ攻撃パターン、耐久力などは異なるのだが、塔の上部に上がるほど、その力は強大になっていくようだ。

これら怪物をたおした場合、キャラクターは彼らの所持していた金貨と経験ポイントを得ることができる。また、たまに彼らの所持していた宝や武具をも手に入れることができる。フロアごとによく出現する怪物と、その怪物の所持しがちなアイテムを、あわせてリストにしてみた。参考にしてくれ。

〈1 F〉 オーク……短剣 ウイザード……水晶玉 ルートウォーカー 〈2 F〉 エビルナイト……剣 タランテラ バイパー 〈3 F〉 エビルナイト……剣 タランテラ パイソン	〈4 F〉 シーフ……コラットアーム スケルトン……剣 パイソン 〈5 F〉 シーフ……コラットアーム モンスタープラント スケルトン 〈6 F〉 シーフ……コラットアーム ソーサラー……水晶玉 モンスタープラント	〈7 F〉 ガーゴイル……剣 ソードマン……星の剣 スケルトン 〈8 F〉 ソードマン……星の剣 ガーゴイル……月の剣 モンスタープラント 〈9 F〉 ソードマン……星の剣 ゾンビ……月の剣 ロック鳥	〈10F〉 リザード カリオザウルス ケルベロス

1階 まずは小手調べ



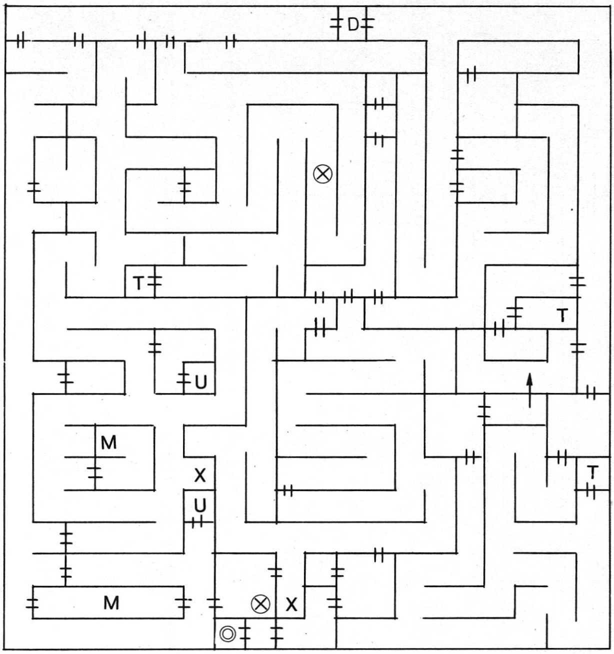
まずは1階だ。ここはやはり序盤ということもあってわりあい簡単なつくりになっている。もちろん毒ガスの壁、強敵モンスターなどの難関はあるが数は少なく、逆に魔法の品物をくれる部屋が5つもあったりする。小手調べと思って腕をみがいてほしい。ただし2階に上がる階段へは、レベルが2にならないといけないことは（壁ができて前に進めない）、しっかり頭に入れておくこと。またこの階段にはエレベータもある（5階までいっきにあがれる）が、レベルが11にならないと使用できないので注意。

なお、この階の聖霊からはメッセージと少量の経験ポイントがもらえる。

■マップの見方

U ➡ 上に上がる階段
D ➡ 下に降りる階段
T ➡ 宝物
G ➡ 毒ガスの吹きでる所
▨ ➡ ダークゾーン
╫ ➡ 扉
┿ ➡ 1方通行の扉, 壁
◎ ➡ 聖霊の出現する部屋
× ➡ おとし穴
⊗ ➡ 上の階の落とし穴から落ちた時の場所
M ➡ 強敵怪物
E ➡ エレベータ
W ➡ 魔法の壁
░ ➡ 紫の煙
△ ➡ 浮上する部屋

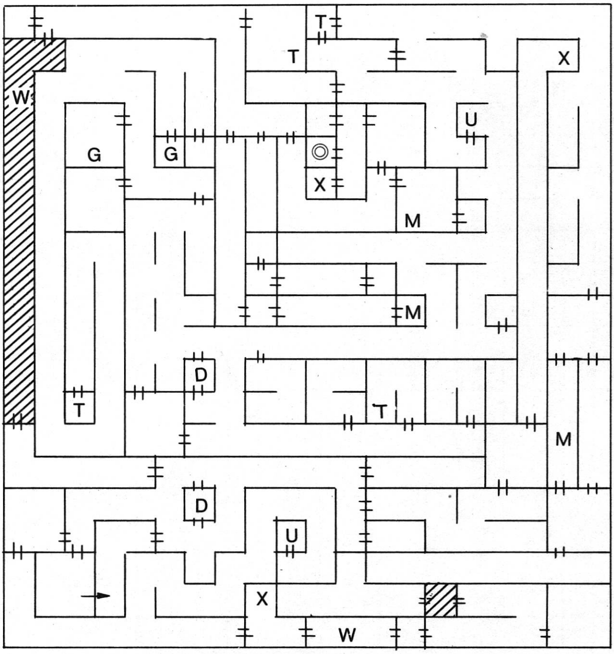
2階 伝説の聖剣アルム登場



この階もさほど困ることなく、踏破できることだろう。注意すべきところといえば、落とし穴くらい。そのほか、1方通行の扉に気をつければ、マッピングも簡単に終わるだろう。

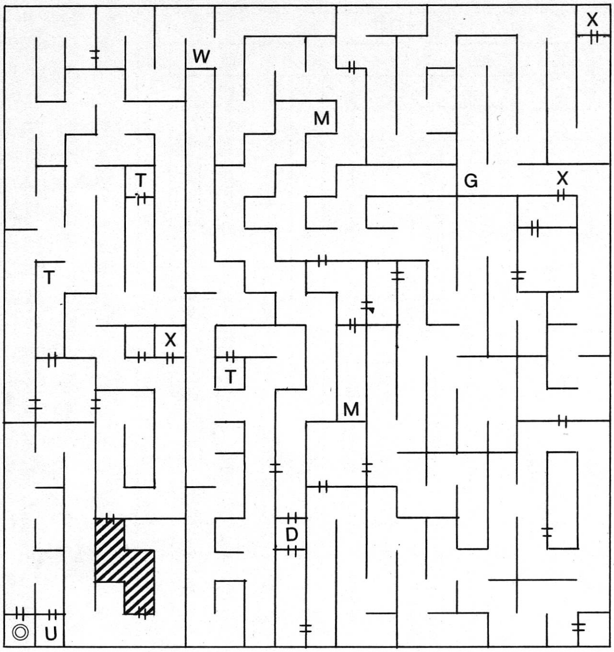
この階の聖霊は、伝説の三聖剣のうちの1つ、アルムの剣をわたしてくれる。しかし、そのときキャラクターのEXP（経験値）を半分にされてしまう。これは序盤においてかなりの痛手。ほかの聖剣を入手するときにもいえることだが、これら聖剣はなるべくレベルが20をこえて、もうこれ以上成長しても、しかたがないというようになってから、得たほうが効率的かもしれない。

3階 ダークゾーンのエリア



知らぬ間に上の階へ浮上してしまう箇所がいくつもある。これにやられると、てごわい怪物たちに襲われる危険も増すし、自分の位置が分からなくなってしまう。水晶玉、ささやく石などを持っているとよいだろう。またダークゾーンという不思議なエリアも出現する。ふつう迷宮の壁はみな青白く光っているのだが、ここだけはその光がないのだ。ただし、多少見にくいことをがまんすれば、探索にはさほど影響はない。むしろ目印にしてマッピングするといいだろう。この階の精霊は、レベル5以上のキャラクターには、失ったヒットポイントの回復という恩恵をあたえてくれるので、うまく利用しよう。

4階 ウルムの剣と魔法の壁

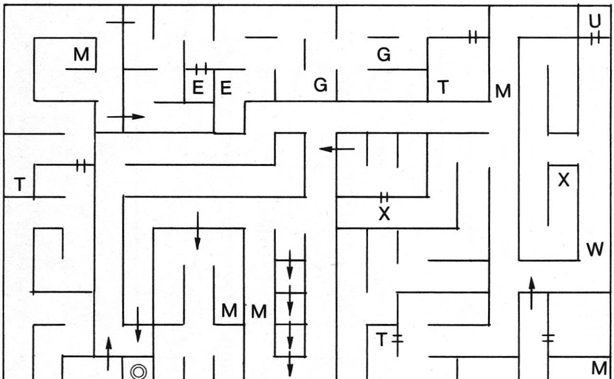


この階の聖霊は幻の三聖剣のうちのひとつ、ウルムの剣をくれる。ただし、それと引きかえにEXP（経験値）を半分にされるので注意。

1階と同様、この階にもレベル8にならないと通れない魔法の壁が登場する。ここをぬけないと、上にあがる階段に到達できない。がんばってキャラクターを成長させよう（もっとも、のぼるブーツがあれば楽勝で上にあがれるのだが）。

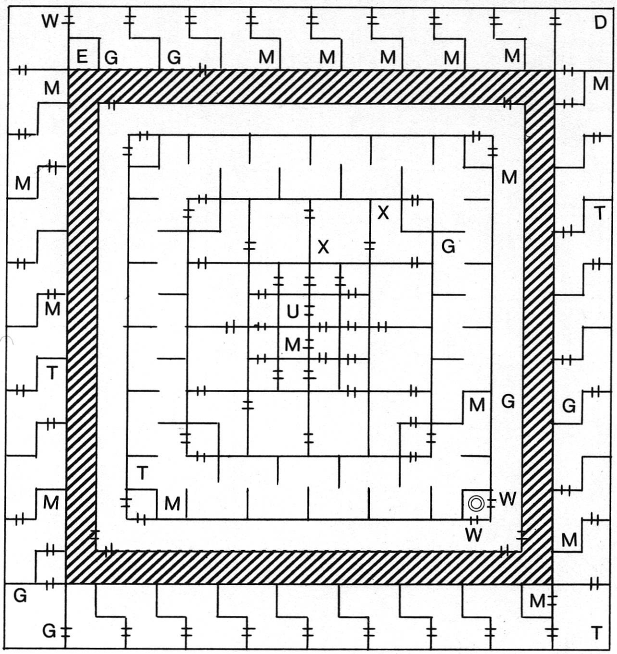
そのほかのワナやトリックは落とし穴、ダークゾーンなど見慣れたものばかり。さほど恐れるには足りないだろう。

5階 恐怖の1方通行の階



ちょうど中間地点。1階からのエレベータが続いている。ただしこのエレベータは一方通行、下におりることはできない。下におりるには別のエレベータを捜さないといけないのだが、このエレベータを利用するにはレベルが12以上ないとダメ。この階で気をつけないといけないのは、一方通行の扉。とくに連続していくつもならんでいる箇所は、あともどりできない分つらい。強い敵と遭遇してしまい、どんなに体が傷つこうと、前に進むほか道はないのだ。だからこの階はとくに、帰還の魔力をもつアイテムが必要になるだろう。最後に、この階の聖霊はメッセージのみだよ。

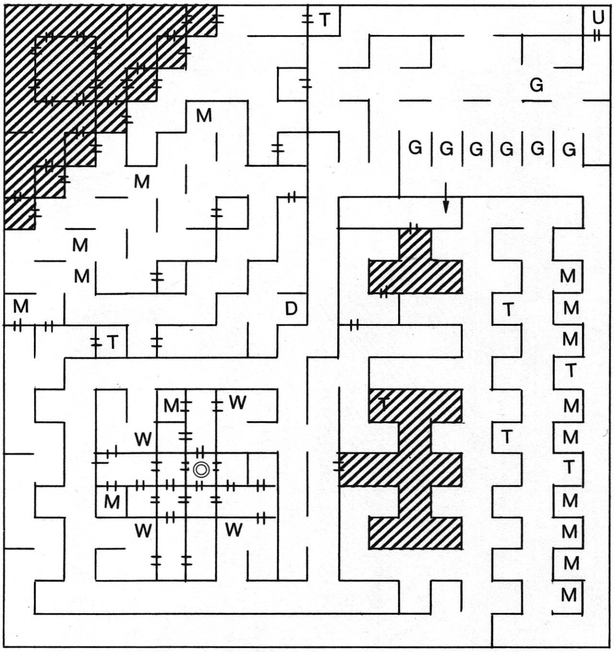
6階 シンメトリーの美は悪魔の仕業



なんとなくシンメトリックな構造になっている。一見とってもマッピングしやすそうにも見えるが、じつはこういう面こそ迷いやすいのだ。どこまでいっても同じようなつくりになっていて、いったい自分がどこにいるのか…。ささやく石、水晶玉をかならず持参することにしよう。

この階にもエレベータがあり、レベルが16をこえていると、いっきに9階まで運んでくれる。また聖霊は失った体力の回復と、体内に入った毒の中和をしてくれる(レベル16以上)。両方ともうまく使えば強い味方になることまちがいないね。

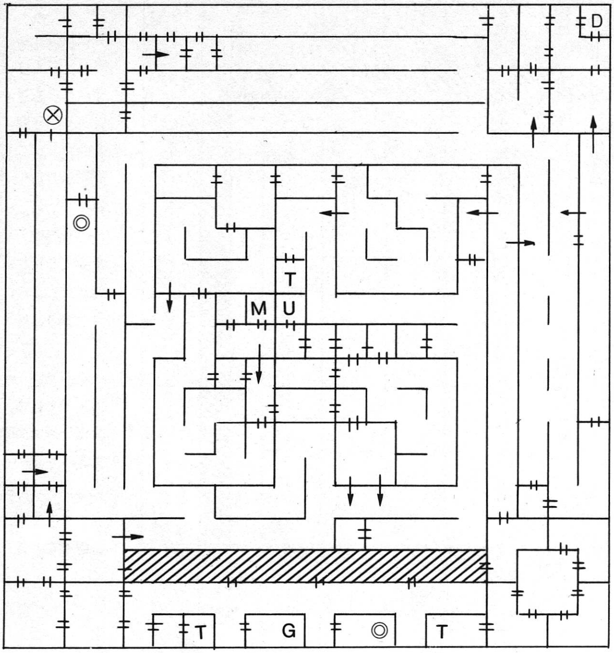
7階 最期の聖剣ノーザ登場



かならず強い敵のでる箇所と、宝物を手にいれられる箇所がとなりあっていたり、毒ガスの吹きでる場所が連続していたりと、少し気をぬくとワナやトリックに引っかかりやすい構造になっている。また一方通行の扉やレベルが15にならないと、通れない魔法の壁など、うっとうしい障害物がたっぷりある階だ。

この階の聖霊は、3本目の聖剣、ノーザの剣をくれる。ただしこのときもEXP(経験値)は半減させられてしまうので要注意。

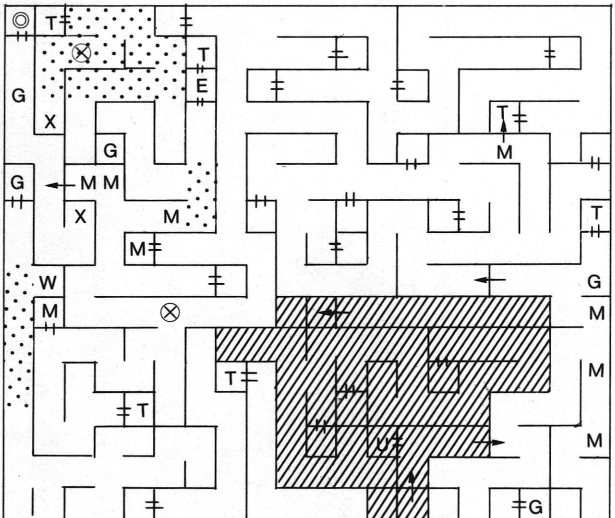
8階 精霊は最後のオアシス



この階でも注意すべきことは、一方通行の扉だ。構造は一見シンメトリックにも見えるが、このクセモノの扉と壁であちこちに分断されている。気をつけてマッピングしよう。とくに毒ガスの吹きでる部屋と、聖霊、宝物の出る部屋の構造が似ている。まちがいやすいので用心するように。

この階の聖霊は、キャラクターのレベルが18以上になると体力を回復させてくれる。これより上層はすさまじい怪物ばかりが登場する。この聖霊を最後のオアシスとして利用しよう。

9階 冒険者よ、勇者の剣を手にせよ！

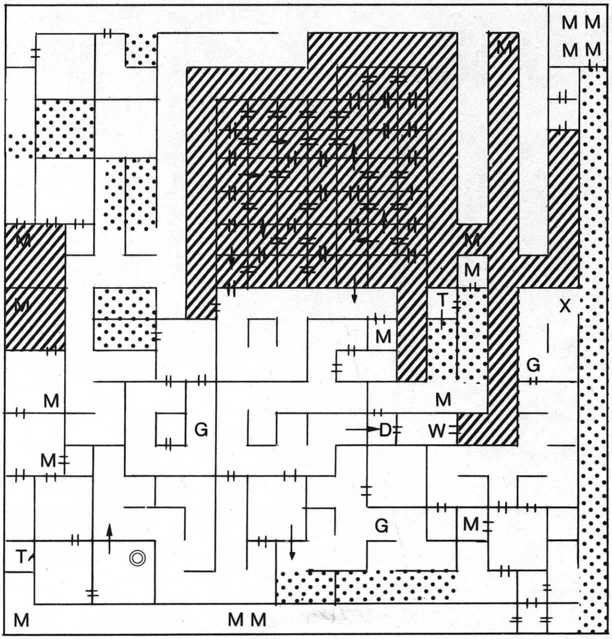


一歩足を踏み入れるだけで紫色の煙が出て、キャラクターのH.P.を奪ってしまう！そんな恐ろしい場所がえんえんとつづいている。一回に奪われるH.P.はさほどたいしたことはないが、こんな所でもし迷ってしまったら……。やはり慎重にマッピングする必要があろう。

この階の聖霊は、いよいよキミに勇者の剣を授けてくれることになる。そのためにはキャラクターのレベルが19をこえているほか、ウルム、アルム、ノーザの三聖剣を持っている必要がある。EXP（経験値）を惜しんで、まだ三聖剣を入手していなかったキミ、いそいで剣をとりにいこう。

10階

最終決戦、大リザードを倒せ!



いよいよ塔の頂上。大リザードとの決戦だ。大リザードとの決戦はキャラクターのレベルが20あること、そして できれば勇者の剣を持っていたほうがよい。

迷宮の構造はたしかに複雑。ダークゾーンも多く、ワナも数多くしかけられている。だがもうここまで来たキャラクターには、そんな小細工など目ではあるまい。勇者の剣を片手に、いざ正々堂々と勝負しよう。そして奴から『真実の書』を取りもどし、姫にかけられた呪いを解くのだ。

夢幻の心臓

クリスタルソフト

IBM-JX PC9801 PC8801/mkII	D 8,800円

戦士として戦場にかりだされ、激戦の末に闘いにやぶれた勇者が、その死のまぎわに神々への呪いの言葉をはっした。するとどうだろうか。あなたの身体は天国でも地獄でもない、もうひとつの世界〈夢幻界〉へと連れさられてしまった。ここは剣と魔法がすべてを支配する世界。忘れ去られた怪物たちがひしめきあい、少しでもスキを見せたが最期、輪廻(りんね)の輪から切り離されてしまう。ここからぬけだすには、期限の3万日以内に、秘宝〝夢幻の心臓〟を手に入れなければならない。はたしてあなたはこの秘宝を手に入れ、ふたたび地上に甦ることができるであろうか？

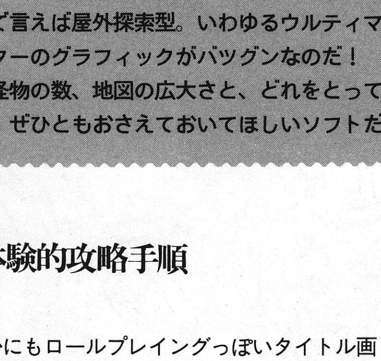
『ブラックオニキス』とともに、日本のロールプレイング・ブームを創出した作品だ。タイプで言えば屋外探索型。いわゆるウルティマ・タイプの作品なんだけど、とにかく敵キャラクターのグラフィックがバツグンなのだ！

怪物の数、地図の広大さと、どれをとっても本格的。ロールプレイング・マニアのキミには、ぜひともおさえておいてほしいソフトだね。

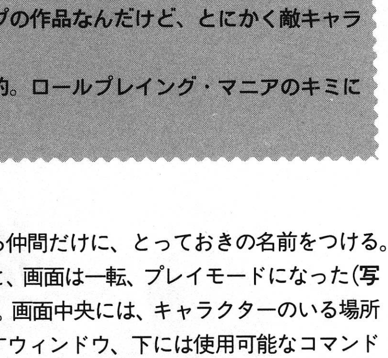
● 体験的攻略手順

いかにもロールプレイングっぽいタイトル画面をとばすと、まずはキャラクター作りのモード。画面には「あなたの名前は？」というメッセージがでた(**写真❶**)。これからの長旅を一緒にする仲間だけに、とっておきの名前をつける。すると、画面は一転、プレイモードになった(**写真❷**)。画面中央には、キャラクターのいる場所を示すウィンドウ、下には使用可能なコマンドをしめすウィンドウが表示されている。ためしに、キャラクターのデータを見ると、体力、耐久力が100、財力は200、魔力、経験値が0のほ

❶



❷



かは、能力の値はみな50になっている。このようにキャラクター作りは、ただ単に名前を決めるだけでOK。とっても簡単でしょ！

ではいよいよ冒険開始。といっても、初期設定においては、キャラクターは丸裸で武具類は何も身につけてはいない。とりあえずは近くの街へ行き、武具類を入手するのが得策だ。途中、敵怪物に出会わないよう祈りながら、テンキーでキャラクターを動かし、北東の自由都市、カーライルへと入ることにしよう（ほんの3歩ほどで到着することができるよ）。

カーライルには広場、宿屋、病院など、さまざまなサービス施設がある（**写真❸**）。みなそれぞれに魅力的な施設だが、初期設定で与えられた金はわずかだ。有効に使ってキャラクターの安全な旅を準備してやろう。といっても、ふつ

表1●属性表

耐久力	生命力。0（ゼロ）になると死亡
体力	耐久力が最大時の基本値
知性	敵から情報を得る能力
器用さ	箱を開ける能力
攻撃力	これが高いほど命中率、敵へのダメージは上昇
回避力	敵の攻撃をかわす力
魔力	魔法を使うときに消費。ただし呪文は別で買う
財力	持ってる金の量
経験値	後半、属性値にも変換可能

表2●アイテム・リスト

名前	場所	必要な物	条件	効用
ルーンの紋章	寺院	金500	寺院で金と交換	マジカルポイント上昇
勇者の紋章	城	竜の牙	王に竜の牙を渡す	★耐久力上昇
獅子の紋章	ライオンの洞窟	――	一角獣を倒す	★功撃力上昇
竜の紋章	ドラゴンの洞窟	――	赤き竜を倒す	★回避力上昇
光の紋章	グリフォンの洞窟	――	グリフォンを倒す	★知性上昇
炎の紋章	塔①	――	部屋の中の怪物を倒す	★器用さ上昇
真実の紋章	神殿	――	――	――
折れたる剣	塔②	剣	剣と交換	亡霊に会見
炎の剣	神殿	折れたる剣	折れたる剣と交換	★妖精に会見
聖なる剣	光る大地	ルーンの紋章 光の紋章	光る大地で紋章と交換	★
光の盾	塔③	金500	魔女に金を渡す	★
勇者のよろい	武器店	金500	売っている	防御力上昇
竜の剣	城	竜の牙か金500	王に献上	攻撃力上昇
水晶玉	――	――	――	あたりの様子を映す
首飾り	――	――	――	復活することができる

※竜の牙は、河にいるカイリュウを倒して奪うのが、簡単で良い。

表3●呪文リスト

戦闘時の呪文

- ●**精霊よ我が盾となれ**：少しの間回避力を上昇
- ●**古の戦士の魂よ宿れ**：少しの間攻撃力を上昇
- ●**炎よ我が剣となれ**：敵に火球を投げつける
- ●**我が敵の剣、錆びよ**：敵の攻撃力を下げる
- ●**我が敵の足、鉛になれ**：敵の回避力を下げる
- ●**雷よ我が敵を滅ぼせ**：敵に雷をぶつける
- ●**邪悪なるもの消えよ**：神の名のもとに悪魔を消しさる
- ●**魔物の力、大地に還れ**：敵の魔法を封じこめる

探索の呪文

- ●**月の光よ賢者の杖となれ**：暗闇を明るく照らす
- ●**全ての真よ、我が掌へ**：まわりの様子を大きく映す
- ●**封印よその場所から退け**：ワナや錠前を開く
- ●**空間よ我が望みのままに**：別の場所にワープする

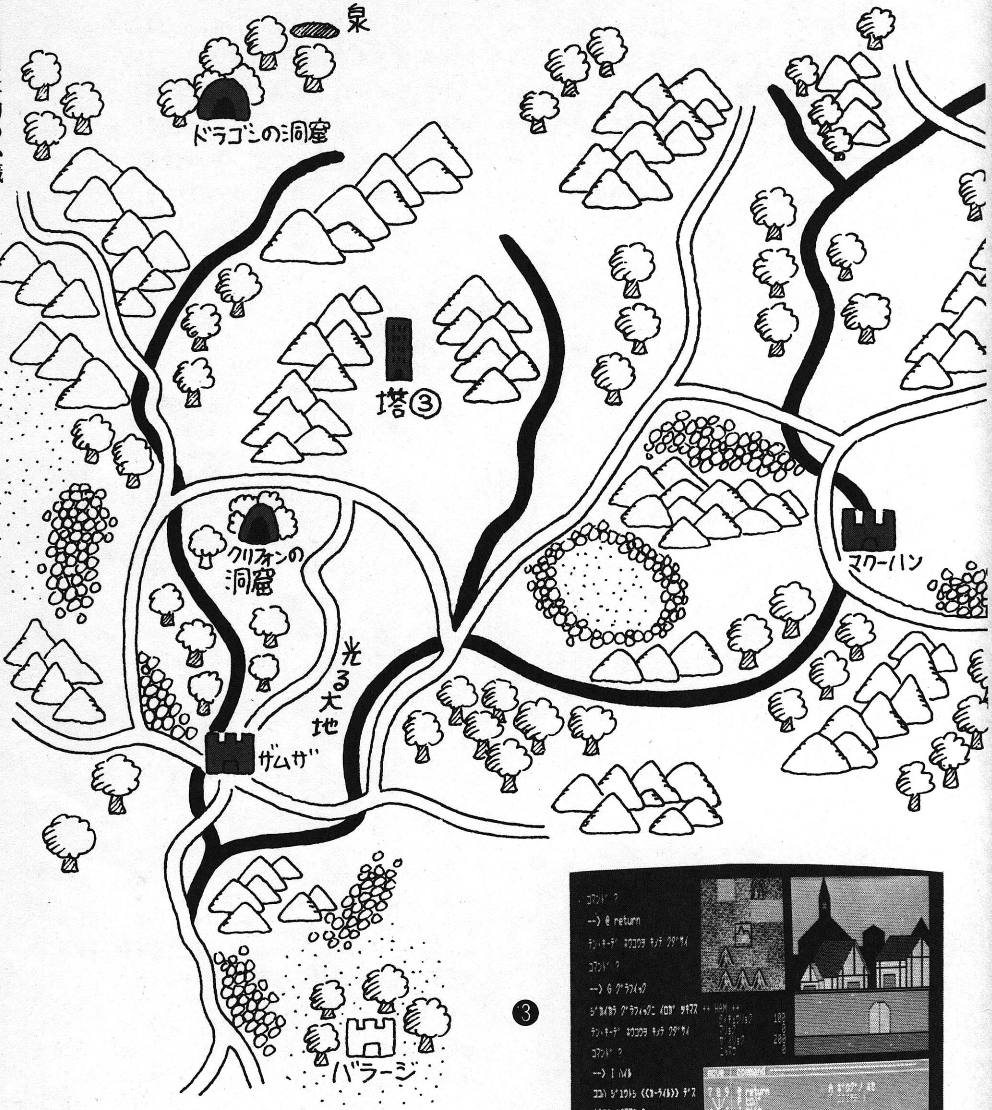
回復の呪文

- ●**我が力甦れ**：傷ついた耐久力を回復
- ●**毒素よ無害なる血となれ**：体内の毒を中和する

表4●夢幻界の街のリスト

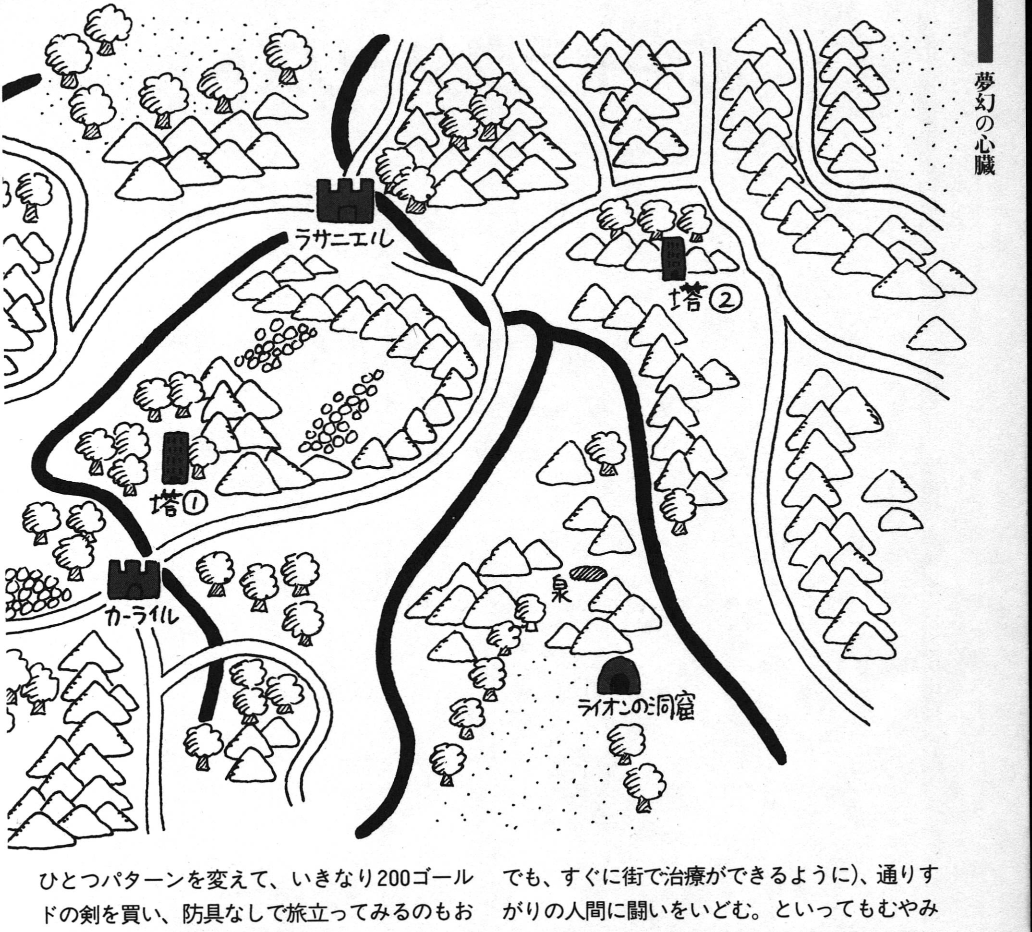
広場	道行く人に金をはらえば、情報をくれる	**病院**	旅人の傷病をいやしてくれる。また、体力を増強してくれる
宿屋	支払う金額により、耐久力を回復	**寺院**	ルーンの紋章と知性をアップ
武器商店・防具の店	武器防具を売っている	**神殿**	クライマックスの大迷宮がある
交易所	雑多な品物を売買している	**城**	竜の剣や攻撃力、回避力、器用さなどのポイントをくれる
魔術師の館	魔法の呪文を売っている		

夢幻界マップ



❸

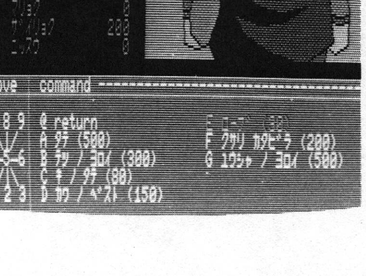
うならばここで防具店へ行き、適当な防具を買って、あまったお金で武器をそろえる、というのが常とう手段だが、ごらんのように持ち金にたいして、防具がやたらに高い（**写真❹**）。しかも、そのわりには、武器が安く（**写真❺**）、実際使ってみると分かるが、かなり有効だ。ここは



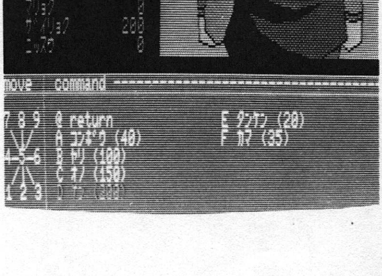
ひとつパターンを変えて、いきなり200ゴールドの剣を買い、防具なしで旅立ってみるのもおもしろいかもしれない。

武具をとりそろえたら、まず序盤戦は、貯金のために戦闘に明けくれよう。なるべく街に近いところで待機し（毒を吐きかけられたときにでも、すぐに街で治療ができるように）、通りすがりの人間に闘いをいどむ。といってもむやみに斬りかかればよいというわけではない。最初は、農民（**写真❻**）、きこりから剣士くらいまでの弱いキャラクターだけを相手にし、強いキャラクターに会ったときは、へりくだった態度で

❹



❺



CHARACTER LIST

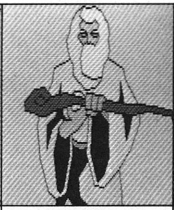
敵キャラクターリスト

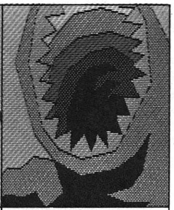
	種類	所持品	遭遇場所	備考
人間型	農民	かま	河、道、野原	序盤戦におけるカモ
	ごろつき	傷薬	道、野原	毒を使う
	盗賊	——	道、野原、林	〃
	戦士	短剣	道、野原	すばやさに長けヒットしにくい
	騎士	鎖かたびら	道、野原	敵に回すとてこずる
	剣士	剣	〃	さほど生命力はない
	衛兵	鎖かたびら	〃	かなり手ごわい
	僧兵	やり	〃	敵の攻撃力を下げる呪文を使う
	修道士	?	〃	毒を吐き、敵の攻撃力を下げる
	魔女	かま	〃	毒を使い、魔法を操る
	魔術師	水晶玉	道、野原、洞窟、荒地	〃
	魔法使い	〃	道、野原	貴重な情報をもつ。敵に回すと怖い
	反逆者	?	道、洞窟、野原、荒地	友好的な者が多い
	商人	ランタン	道	弱くてしかもお金持ち
	木こり	おの	道、林	友好的で情報を持つ者が多い
ドラゴン・恐竜タイプ	赤き竜	竜の牙	洞窟、林、塔	
	竜	〃	〃	
	恐竜	——	山、林、砂漠	
	ロック鳥	——	砂漠、林、野原	
	砂竜	——	砂漠	
	大グモ	——	砂漠、林	
	大サソリ	——	〃	
	海竜	竜の牙	川、野原	
	ヒドラ	〃	川、野原、洞窟	
	一角獣	——	洞窟、林	

僧侶

オーク

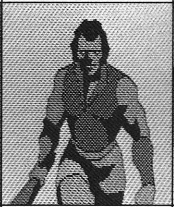
剣士


魔法使い


砂竜

魔女

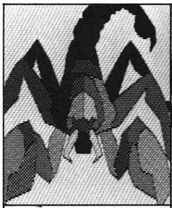
海竜


ごろつき

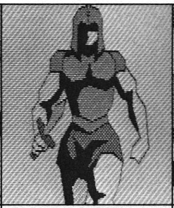
ヒドラ

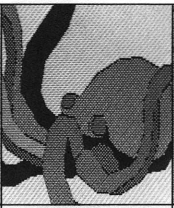
木こり

	種類	所持品	遭遇場所	備考
妖精・怪物型	オーク	剣	洞窟、塔、荒地	大きな剣を持つがさほど強くない
	トロル	こん棒	〃	100を越す耐久力を持つ
	ゴブリン	おの	〃	〃
	妖精	解毒剤	川	ほとんどの人は見つけずにゲームを終える
	一つ目巨人	——	山、洞窟、塔、荒地	かなり強力
	ゴーレム	こん棒	砂漠	1度でもヒットするまでが大変
	ハーピー	——	砂漠、林	貴重な情報を持つこともある
	ケンタウロス	傷薬	林、野原	中には会話のできるものもいる
	ミノタウロス	おの	洞窟、塔	かなり強力
	鳥人間	短剣	野原	中には会話のできるものもいる
	蛇女	短剣	〃	毒を吐きつきることがある
	グリフォン	——	洞窟	強力な攻撃力をもつ
	バドー	——	〃	最強の敵の1つ
	ドワーフ	——	〃	中には会話のできるものもいる
	ゴーゴン	——	〃	
	食肉植物	——	〃	
	タカ人間	短剣	砂漠、山、林	すばしっこくてヒットしにくい
不死の怪物タイプ	ガイコツ騎士	たて	川、洞窟、塔	すばやいためヒットしにくい
	悪魔	水晶玉	荒地、洞窟、塔	聖なる剣なら一撃
	魔王	?	洞窟、塔	〃
	ゾンビ	油	洞窟、塔、荒地	毒を使うため要注意

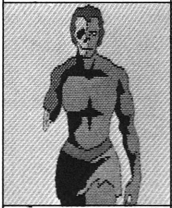

大サソリ

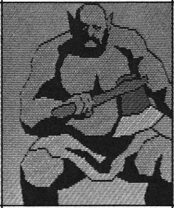
シバ


戦士

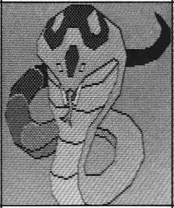

大ダコ

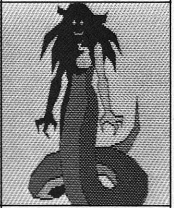
ガイコツ騎士

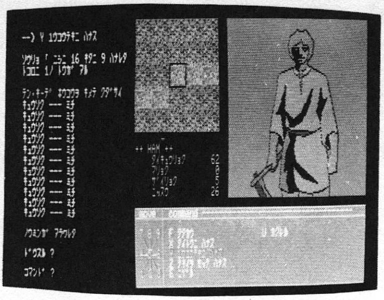

ゾンビ


ゴブリン

商人


毒蛇


蛇女

⑥


話しかけるか、もしくはすぐにその場を逃げ去ろう（経験値を減点されるが）。とにかく命あってのものだねだ。多少、卑屈な態度もやむを得まい。相手が落としていったものも忘れずに拾い、交貿所で金に替えることも忘れないようにね。

金があるていどたまったら、多少良い武具をそろえ、さらに金をたくさん持っている敵を求め遠出してみるのもよい。途中、カーライル城に行ったなら、修業をして攻撃力、器用さ、回避力などを上昇させる（もちろん有償で75くらいまで上昇する）。また、宗教都市ラサニエルに行ったら、知性を買ってみるのもよい（こちらも75くらいまでアップ）。こうしてキャラクターをいろんな面において成長させ、装備も最高の〝勇者のよろい〟が持てるようになったら、いよいよゲームの核心部である紋章集めにとりかかろう。

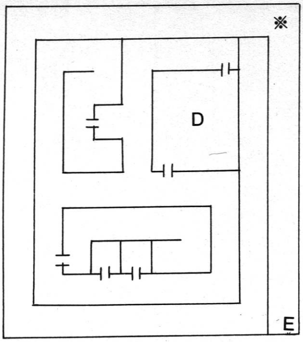
紋章はゲームを終了させるための〝夢幻の心臓〟を手に入れるときに絶対に必要なほか、キャラクターの属性値をさらにアップさせるのにも一役買ってくるものだ。いわばゲーム攻略のための大きな鍵をにぎるアイテムだといえる。それは全部で7つあるのだが、その中でももっとも入手しやすいのはルーンの紋章。これはラサニエルにある寺院で、僧侶に500ゴールドを寄贈すると、その見かえりとしてわたしてくれる。この紋章さえあればそれまでにためた経験値を、10対1の割合でマジカル・ポイントに変換してくれる。とても有効なアイテムだ（ただし呪文そのものは、砂漠の街バラージであらかじめ買っておかないとダメ！）。そのほかの紋章に関しては、アイテム・リストの表で入手方法、およびその効用について書いておいたので参考にし、ほかの各属性値をアップさせてほしい。

紋章のほかにもゲーム攻略にかかせないアイテムがいくつかある。たとえば〝炎の剣〟。これは、まず最初に塔②へ行き亡霊と会見し、それまで持っていた剣（武器店で売っているもの）を〝折れたる剣〟と交換、その後神殿内の妖精に今度はその〝折れたる剣〟と交換でもらうという、ちょっとめんどうな手順が必要になる。このほか、〝聖なる剣〟は光る大地にて、〝光る盾〟は塔内の魔女に金をわたしてもらうなどの方法で入手することができる（詳細はアイテム・リスト参照）。

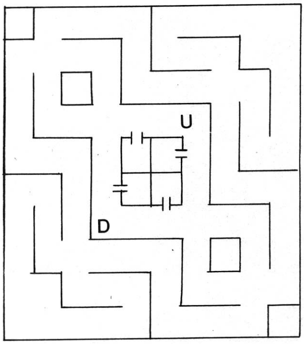
以上、指定の盾、よろい、折れたる剣、6つの紋章（といっても、そのいくつかはほかのアイテムと交換してすでに無いだろうが）を集め終わったら、いよいよクライマックス、神殿内の迷宮探険にのりだすことにしよう。この迷宮内で注意しなければいけないのは、大怪物バドー。とにかくこいつは全怪物中でも攻撃力、耐久力ともに群をぬく強さを誇っている。こいつをやっつけるためには、とくに悪魔族にたいして、爆発的な破壊力をしめす聖なる剣（〝使う〟というコマンドで魔力をひきだすとよい）や敵の動きをとめる〝光の盾〟を駆使するとよい。そして妖精から折れたる剣と炎の剣を交換してもらったら、その剣をかまえたまま地下3階の泉に行く。するとそこには下へ向かう階段があらわれるはず。それを使って地下4階へ行ったら、最後の紋章である〝真実の紋章〟をもらい、そして最終目的たる〝夢幻の心臓〟へ。するとみごとキャラクターは人間界への復帰をはかることができるだろう。

ライオンのどうくつ

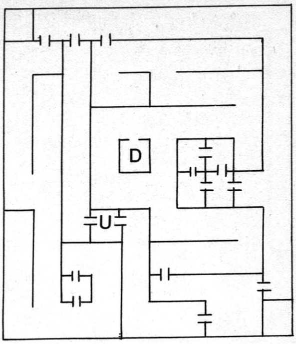
1階



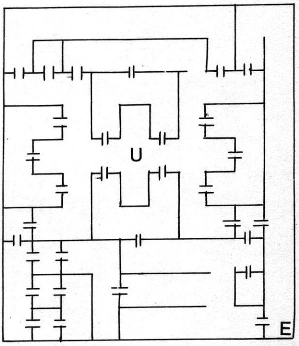
地下1階



地下2階

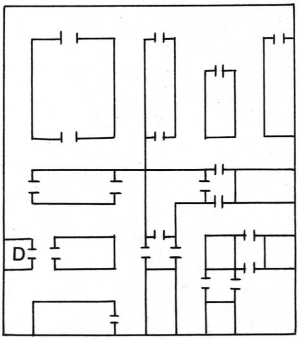


地下3階

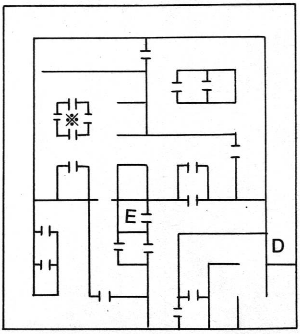


グリフォンのどうくつ

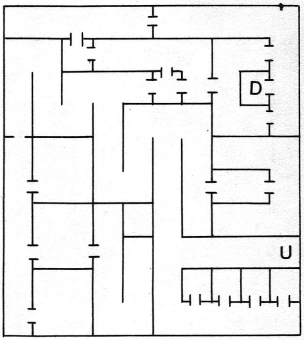
1階



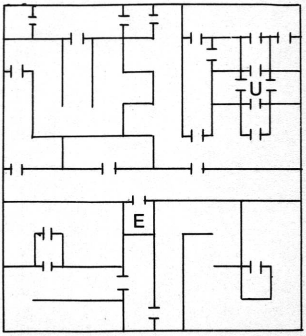
地下1階



地下2階



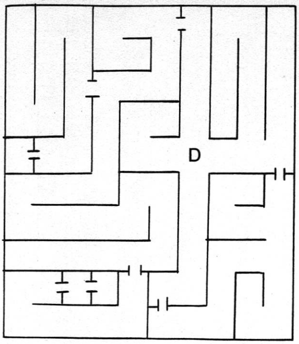
地下3階



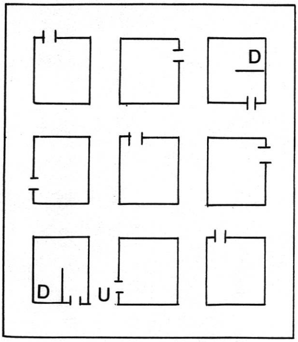
U 上へ
D 下へ
E エレベータ
※ 紋章がある

ドラゴンのどうくつ

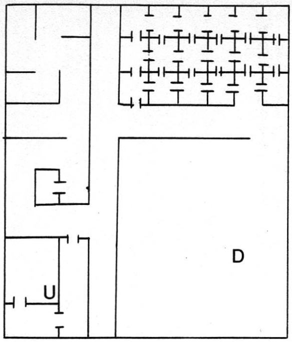
1階



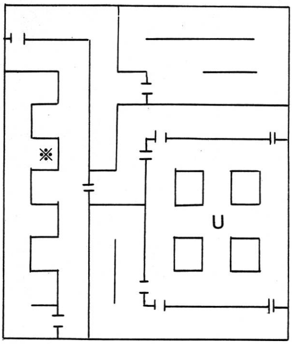
地下1階



地下2階

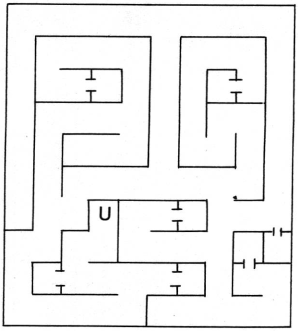


地下3階

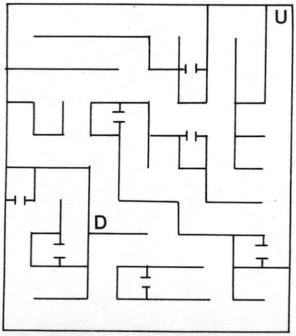


塔—①

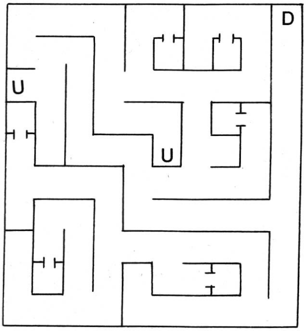
1階



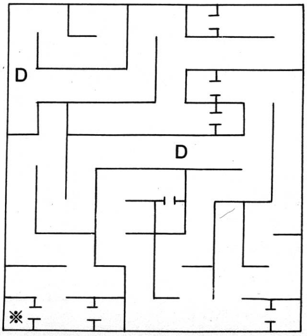
2階



3階

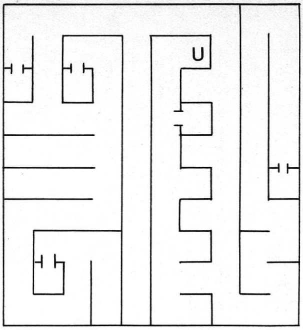


4階

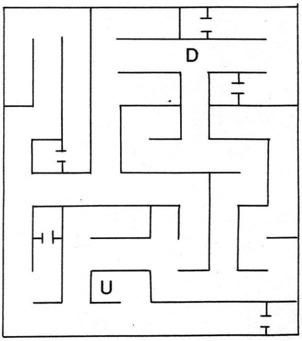


塔—②

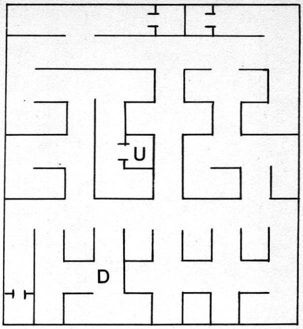
1階



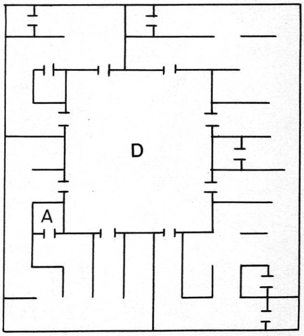
2階



3階



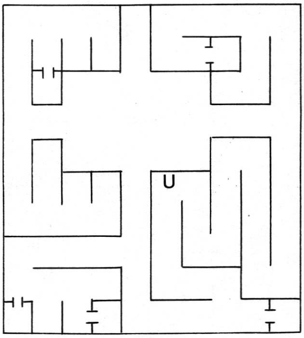
4階



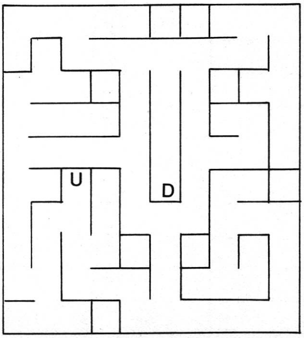
A 亡霊がいる

塔—③

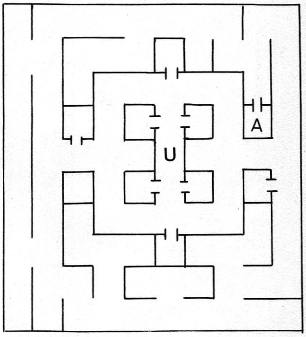
1階



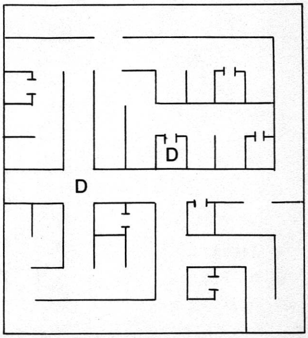
2階



3階



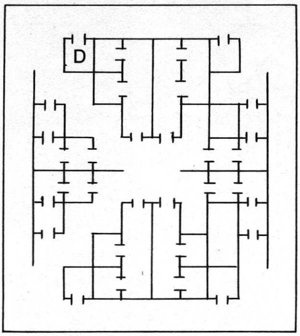
4階



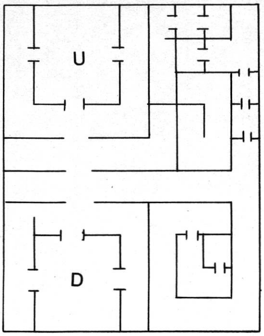
A 光の盾

迷宮

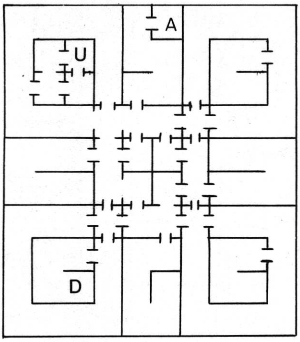
1階



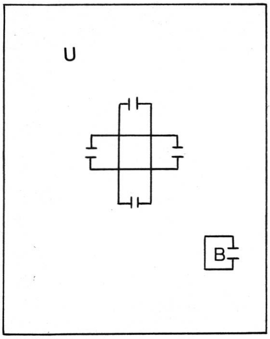
地下2階



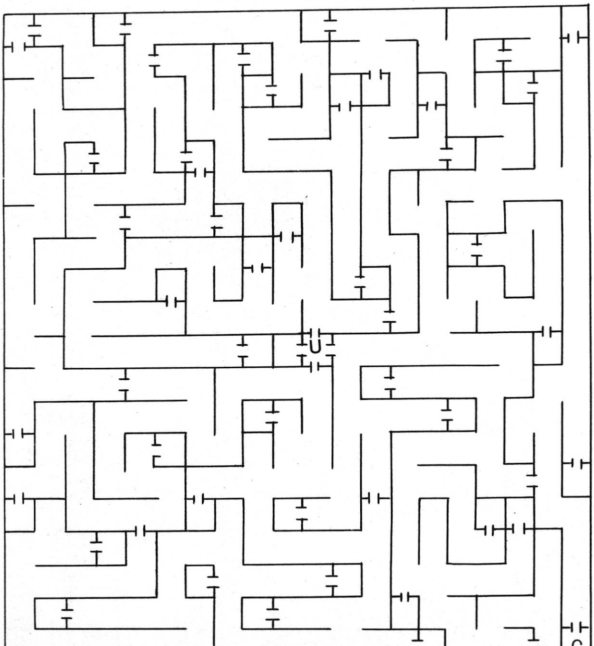
地下1階



地下3階



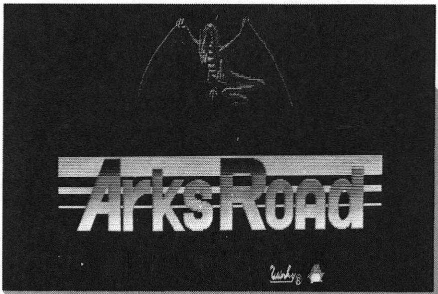
地下4階



A 妖精がいる
B 泉がある
C 夢幻の心臓がある

アークスロード

ウィンキーソフト



PC8801／mkII／SR 5D 7,800円

俺の名はアロン、戦士の子としてダイオロスの都に生まれた。

アークスロードは、こんな出だしではじまるファンタジーロールプレイングゲームだ。

あなたは報酬を求めて、アークス島の王のもとにやってきた勇者。王の命令により、アークス島を滅ぼさんとする魔王ゾルデスを倒すのが、あなたの役目だ。あなたは、数名の仲間とともにアークス島をめぐり、ゾルデスの居場所をさがしだすことから始めなければならない。地上には、ゾルデスの解き放った数多くの魔物がいる。そして、よりいっそう強力な魔物のいる地下迷宮。あなたは、すべての秘密を解き明かさなければいけない……

PC－8801のグラフィック機能をいかした美しいほどのモンスター。2、3日ではとても歩きつくせない広大なマップ。どこをとってもビッグなスケールでせまる大型ロールプレイングゲームが、このアークスロードだ。

●アテンション・アット・ザ・キャラクターメイキング!!

旅は長い、そして苛酷なものになるだろう。いくたの試練をのりこえ魔王ゾルデスを倒すためには、よりすぐった仲間が必要だ。メンバーは5人、慎重に選ぼう。まず冒険者たちの職業は5つある。戦士、君主、狂戦士、泥棒、魔法使いだ。このなかでも泥棒は、ぜひメンバーに入れよう。地下迷宮のあちこちにある宝箱には、いろんなワナがしかけてあるからだ。これらのワナを上手にはずすことのできる泥棒は、ふつうでは手に入らない貴重な宝を得るために絶対に必要だ。それから、もちろん剣の使い手。ふつうの戦士のほかに、魔法を使うこともできる君主と、戦闘のプロ、狂戦士がいるから、好きなタイプを選べばいい。ただし、属性によっては、一緒にパーティが組めない者がいることを忘れないように。属性とは、心の性質のこと。属性が善の者は、悪の者とパーティを組むことはできないのだ。だから、属性がかならず善である君主は、かならず悪である狂戦士と一緒に冒険することはできないというワケ。さて、あとは魔法の使い手だ。パーティの中に2人ぐらいはほしい。魔法使いをそろえてもいいし、君主が2人以上いるパーティでは、もうそれ以上必要ないだろう。

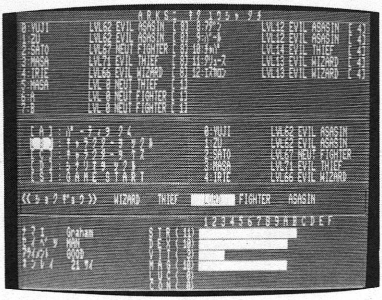
それから、もうひとつ、つけくわえておこう。君主と狂戦士は、強力な職業だ。だから、反面欠点もある。それはほかの職業の人間と比べて成長するのが遅いことだ。

以上のことを考えてみると、善のパーティだったら、君主2人に戦士2人、そして泥棒が1人。悪のパーティだったら、狂戦士2人と泥棒1人、それに魔法使いが2人、といったところがいいんじゃないかな。

さて、パーティにどんなメンバーをそろえるかが決まったら、キャラクター作りにはいろう。まず性別と階級によって、そのキャラクターの

能力が決まる。そのうえで、選んだ職業におうじて修業の成果がくわわり、さらに与えられたボーナスポイントを、キャラクターのそれぞれの能力値にわりふるようになっている。なるべく能力値もボーナスポイントも高いキャラクターを作ってセーブしよう。シナリオディスクには16人までセーブできるから、16人いっぱいにキャラクターを作って、その中から優秀なものでパーティを組むといいよ（これにはもう１つメリットがあるけど、それはあとで）。ちなみに、男は攻撃力、女は敏しょうさにすぐれている。また、王族は君主に、貴族は魔法使いに、兵士は戦士や狂戦士、農民は泥棒にむいている。年齢は、こちらで指定できないけど、修業年数をあわせて22才ぐらいにおさえたい。18才で４年修業か、19才で３年修業ぐらいが能力的にも優れているようだ。年齢は、あがるにつれて耐久力がおとろえるので注意しよう。それから、職業におうじてボーナスポイントをわりふるときは、狂戦士、戦士は攻撃力、敏しょう性にわりふるよう。君主は、さらにくわえて魔法力を上げよう。とにかくほとんど攻撃に関する能力にわりふってしまっていい（**写真❶**）。泥棒と魔

❶

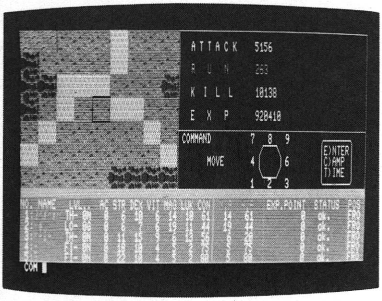


法使いは耐久力が低いので、ボーナスポイントをそちらにつぎこんでやる必要がある。できれば泥棒には耐久力70くらいはほしいところだ。魔法使いの耐久力は基本値がほんとうに低いのだが、せめて45にはしてやろう。なにしろ敵は強力なのだ。もちろん技能に関して泥棒は敏しょう性を、魔法使いは魔法力を上げるのはいうまでもないこと。さて、頼もしい仲間がそろったら、いよいよアークス島にのりこむぞ。

●試練、試練、試練の旅です アークス島での探索は!!

おっとっと、まてまて、冒険初心者諸君。はやる気持ちはわかるけれども、いきなりそのまま旅に出ようとするのは、あまりにも無謀だ。キャンプで確かめればわかると思うが、冒険を開始したときのキミたちは、丸裸で武器もヨロイも身につけていないのだ。所持金といえば、５人あわせても300Gかそこらだろう。これでモンスターと戦おうと思っても無理な話だ。まずどこかで武器やヨロイを手に入れなければならないが、それにしてもお金が足りない。だから旅に出るまえに資金を集めよう。ほら、今回のパーティには参加できなかった例の残りの11人だ。彼らをふくめたパーティを組んで、地上でキャンプをはり、そこでお金を寄付してもらうのだ。１度に５人ずつしか組めないし、セーブをしながらなので、めんどくさいかもしれないが、アークス島で生き残りたかったら労力はおしまないほうがいいよ。お金が集まったら、冒険に参加するメンバーをふたたび集めて、今度こそほんとうに出発だ（**写真❷**）。

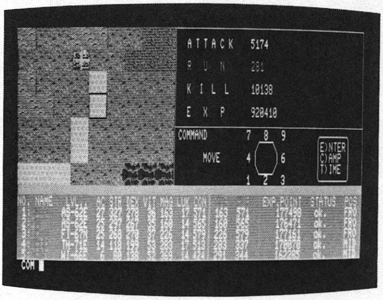
❷



さあ、アークス島での冒険が始まるんだけれども、お金が集まったとはいえ、どこかの町にたどりつくまで、素手で戦わなきゃいけないことにはかわりがない。出発地点から北の方向にすぐベクムという町があるんだが、そこにたどりつくまでが最初の試練だ。はじめはメンバーのポジションが全員、前衛になっているから、生命力の低い泥棒や魔法使いは、中堅か後衛に

もってこよう。この作業は、キャンプモードでできる。このとき、ついでに参加メンバーのお金も全部まとめて持たせよう。町で買い物をするときに便利なのだ。キャンプで準備をすませたら、北のベクムの町に向かって移動開始（**写真❸**）！　斜めの移動キーをうまくつかって、移動は最小限におさえよう。このへんは道や野原

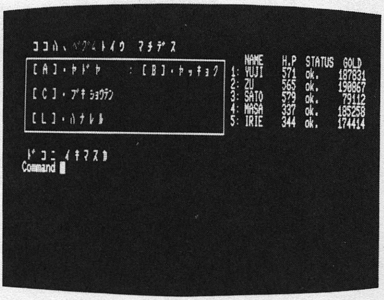
❸



ばかりだから、だいじょうぶだと思うけど、まちがっても森や荒れ地には踏みこまないように。そのあたりにいるモンスターたちは、とても今のキミたちにかなう相手ではないのだ。道や野原だって安心はできない。ロードラットやバットのような小物だって倒すのにひと苦労なくらいだ。おそらく1回の戦闘でそうとうな被害をこうむるだろう。そういうときは、キャンプをはって、少しでも魔法で生命力を回復させること。町で休めばマジックポイントは回復するのだから、とりあえず積極的に使おう。バットにはあまり魔法はきかないけど、ハウベットにはヒートネットの呪文がよくきく。しかしもしコブラなんかにあったら、逃げるしかない。運がよければ逃げられるし、逃げられなかったら、あきらめたまえ。

ベクムの町になんとかたどりついたら、とりあえず武器を買おう（**写真❹**）。しかし武器商店で見せてくれる商品と値段のリストを見たら、きっとおどろくぞ。武器もヨロイも100Gの単位なのだ。これではパーティ全員に満足な装備をさせてやるのはとてもむりだ。しかたがないから、最初はせめて前衛にいる者だけでも武器を持たせてやろう。杖か短剣。お金に余裕があるようなら、ヨロイを買うよりは少しでも良い

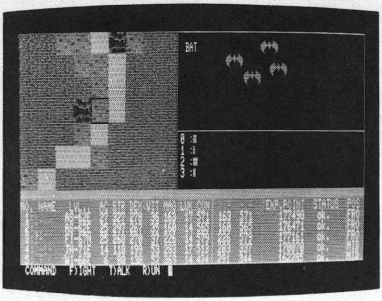
❹



武器を買うべきだ。攻撃は最大の防衛というではないか。買い物が終わって、所持金の端数がまだ残っていたら、宿屋に行こう。こっちはずっと安いから、残ったお金でもけっこう休めるのだ。宿屋で休むと生命力、マジックポイントが回復するほか、毒に冒されているのもなおる。キャンプモードでは解毒の呪文は使えないから、毒にやられたら早めに町に行って、宿屋に泊まるか、戦闘中に解毒の呪文を使うしかない。移動している最中も毒が体にまわって、どんどん生命力が落ちていくから、早めに処置しないと死んでしまうぞ。薬局では旅人が持ち歩くための薬を売っている。薬1個で生命力が2回復する。値段は1個3～5 G(町によって値段に差がある)。1人につき100個まで持ち歩ける。だが、まあ最初のうちは金もないことだし、まめに宿屋に泊まったほうが効率がよさそうだ。

●「ワカモノヨ、オマエハ チカラガ アルカ？」

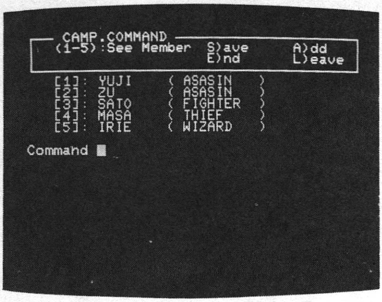
ベクムの町でやるべきことがすんだら、ふたたびアークスの脅威に挑戦するぞ。おっと、キャンプモードで、武器の用意をするのを忘れずに。なにしろ最初はレベルが0だし、装備もないから、しばらくはベクムの町からそう離れない範囲で、あたりの地形を調べたりしながら成長していこう。くりかえすけど、歩きまわるのは絶対に道か野原にしときたまえ。このへんなら、比較的小物のモンスターが多いから相手になる。だからといって、なめてかからないように。バットだって、ラットだって、たいていは

❺


キミのパーティよりすばやいから、こっちが攻撃する前に向こうが襲ってくるんだ（**写真❺**）。ヨロイも満足につけていないんだから、そうとうなダメージは覚悟しとこう。くれぐれも無理な戦闘はさけるように。とはいっても、歩きまわっているうちに強いモンスターも出てくるものだし、いつも逃げられるとはかぎらない。レベル1になるためには、経験値を50〜70にすればいいのだけれど、それまで生き残っているのはたいへんなのだ。だからセーブはまめにやろう。1回戦うごとにやってもいいくらいだ。それと、戦闘で死んだ仲間は、キャンプモードで復活させることができる。だけど、そのときに復活力が1ひかれてしまうので注意するように。復活力が0になるともう復活できないからね。

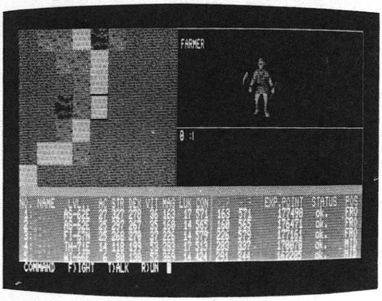
それから所持金が、復活すると0になってしまうことにも要注意。みんなのお金を集めたキャラクターが死んだりすると、そのパーティは一文なしになってしまうんだ。だから、レベルが低いうちは、復活させるより、セーブしといたところからやりなおしたほうがいいよ。それから復活するとき、セーブしてあったところと、別のエリアで死んでしまうと復活できなくなるから、エリアが変わったらセーブするように。

戦闘についてもう少し説明しておこう。前衛は攻撃か逃げるかしか選べない。中堅や後衛は守りのかまえがとれるかわりに、攻撃は飛び道具か魔法でしかできない。攻撃の順番は、モンスター、仲間にかぎらず、敏しょう性の高さで決まる。魔法をつかった場合は、マジックポイントが減るので、数値にはいつも気をつけていること。これはキャンプモードの魔法でも同じ。それから、魔法のレベルと経験のレベルはちがうので、キャンプをはったときに調べておくこと（**写真❻**）。そのレベルまでの種類の魔法を使

❻


うことができるからだ。ただし、マジックポイントがたりなくなると、使えないので要注意。キャンプモードの魔法はレベルに関係なく使えるので便利だ。戦闘時の魔法は、モンスターによって効き目がちがうから、よく調べてみるといい。なかには、剣による攻撃よりも魔法のほうが効果があることもあるぞ。

あちこち探険しているうちに、モンスターばかりじゃなくて、人間にも出会うだろう。彼らは貴重な情報源だ。積極的に話しかけるように

❼


（**写真❼**）。いろんなメッセージが得られるぞ。たとえば、「廃墟には地下への入り口がある」とか「通れる壁があるらしい」とか、ほかにもマジックアイテムの効果やゾルデスについてのうわさなんかも教えてくれる。ただし、相手を選ぶこと。わりと話しやすいのは農夫や戦士だ。狂戦士や泥棒は危険なだけだね。

戦闘で経験値があるていど上がったら、キャンプモードでレベル判定をしよう。経験値がつぎのレベルに達していれば、キャラクターのレ

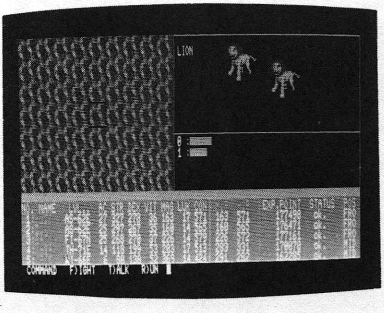
ベルが上がって、各能力値も高まる。達していなければ、あとどのくらい必要か示してくれるので目安にしよう。レベル判定をしなければ、いくら経験値が上がっても、もとのままなので、レベルアップの機会はのがさぬよう気をつけるべし。いちいち全員のレベル判定をするのはめんどうかもしれないが、彼らの成長していくのを見るのはうれしいことではないか。

●アークス島は広いんだぞー あちこち探険してみよう

少しレベルが上がってきたら、そろそろ本格的に探険だ。まずは野原や道に沿ってアークス島をぐるっと一周してみよう。島の全体図がつかめるし、町はわりと海岸沿いの道に沿ったところにあるのも分かる。ベクムから東へ行くとムーリン、南西に行くとティトロスが、それぞれすぐに見つかるだろう。こうした町をうまく利用して、ダメージを回復させたり、武器を買いかえたりしながら探険しよう。レベルの低いうちはなかなか探索ははかどらないが、もし死んだりしてもその経験はつぎに生かせる。島の全体図がつかめたころには、レベルもけっこう上がって、だいぶモンスターも倒せるようになったんじゃないかな。

少し自信がついてきたら、森にも入ってみよう。わりといけるぞ。ただし、ベシックには注意しろ。こいつは手ごわい。また、荒れ地や山地は深入りしないほうがいい。ドラゴンフライやライオン（**写真❽**）に出会ったら、ひたすら逃げろ。ライオンの場合だと、逃げられなくて、よくやられるぞ。あとは、毒気をはく奴や魔法を使う奴らには気をつけよう。魔法を使うのが人間ばかりとはかぎらないぞ。まあ、山や荒れ地を歩きまわるにはレベル10はこえないとね。それも、薬をたっぷり持って、武器やヨロイも最高のをそろえての話だけど……。

❽

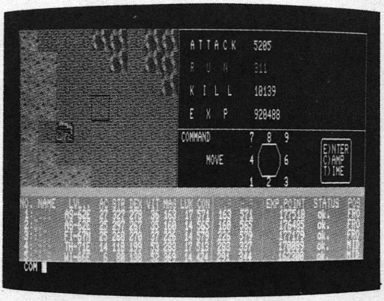


島の全ぼうがわかるころには、ずいぶんいろんなモンスターに出会っただろうし、いろんな情報も得たことだろう。また町では買うことのできない貴重なアイテムもいくつか手に入ったかもしれない。だが、だが魔王を倒す道はまだ遠いぞ。

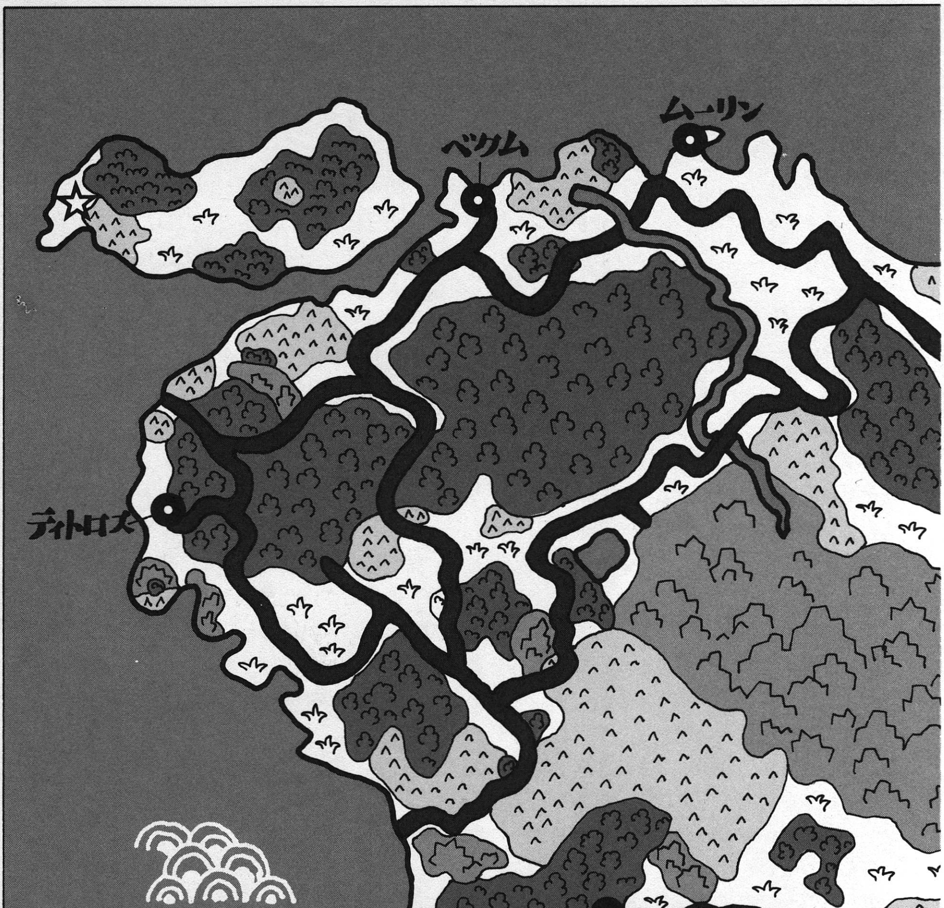
●魔女いわく、廃墟には地下への入口があるらしい!!

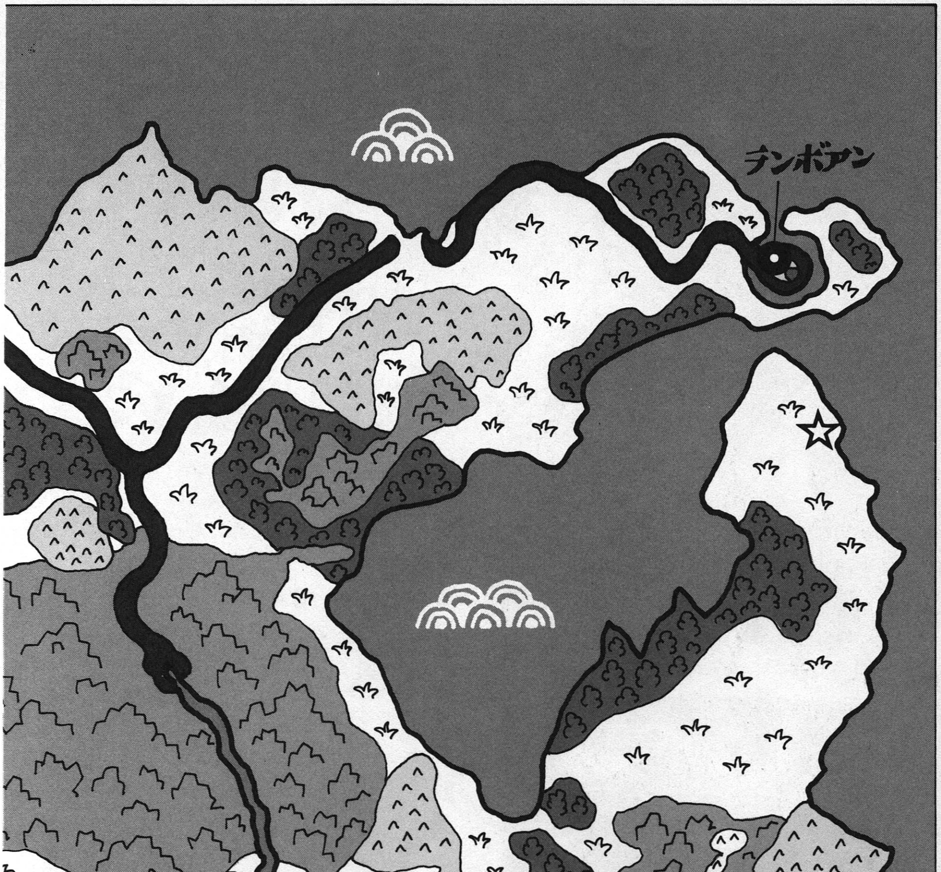
島を探検しているうちに、廃墟が２つばかりあるのに気づいただろう（**写真❾**）。そこが地下の迷宮への入口になっていることは、噂で聞いているよね。廃墟は全部で３つあるんだが、もう１つはベクムのそばの小島にあるので、海を渡れないうちはしかたない。でも、この３つの廃墟の地下の迷宮のそれぞれに置かれたアイテム、ゼウスの王冠、マリアのお守り、サタンの石は全部手に入れなきゃならないのだ。ほかにもいろんなマジックアイテムが手に入るぞ。地下のモンスターは宝箱をもっているので、期待しよう。だけど当然のことだけれど、モンスターもグレードアップしているから、ちょっとやそっとじゃ勝てないぞ。地下に入るのは、地上で無敵になってからだね。

❾

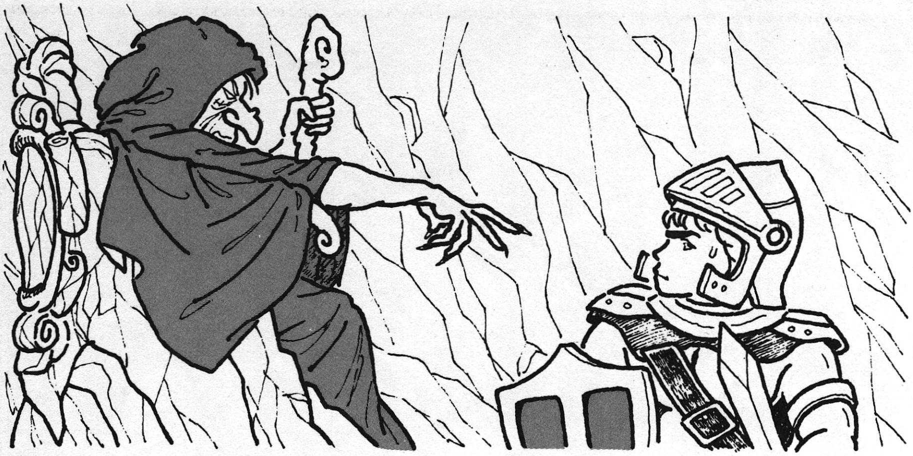


地下に入るときのことを少し説明しておこう。

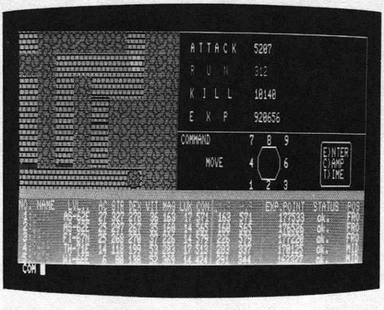

ムーリン
ベクム
ディトロス
アクレス
チル



テンボアン
セーネプーロ

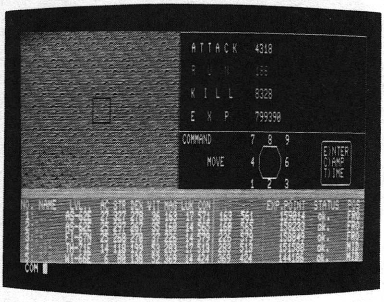


地下では、何かと不自由なのだ。斜めの移動キーがつかえなくなるし、キャンプはできても、そこでレベル判定をしたり、キャンプモードの魔法を使ったりすることができないのだ。通路のカラーは2色あって、相互に行き来ができるけど、通路の途中に岩があったり、一方通行の



⑩

ドアがあったりしてめんどくさいのだ(**写真⑩**)。モンスターもひんぱんに出てくるしね。それから、迷宮の中で見つかる井戸は、利用すること。飲むと生命力と魔法力が回復するのだ。さて例の3つのアイテムは、それぞれその廃墟で最強のモンスターが守っているのだ。レベルも20をそうとうこえなきゃ、こいつらを倒せないぞ。それから、白い花丸のマークは地上への出口だ。やばいと思ったら、すぐ脱出だ。小島の地下にある迷宮には出口がたくさんあるが、これをあがるとアークス本島の森の中にいきなり出ちゃったりするのだ。ほかにもワープのしかけなんかもあるから、マップはしっかりかいておこう。海を渡れるようになって3つのアイテムもそろったら、いよいよ敵の本拠地ゾルデス島を攻めるぞ(**写真⑪**)。

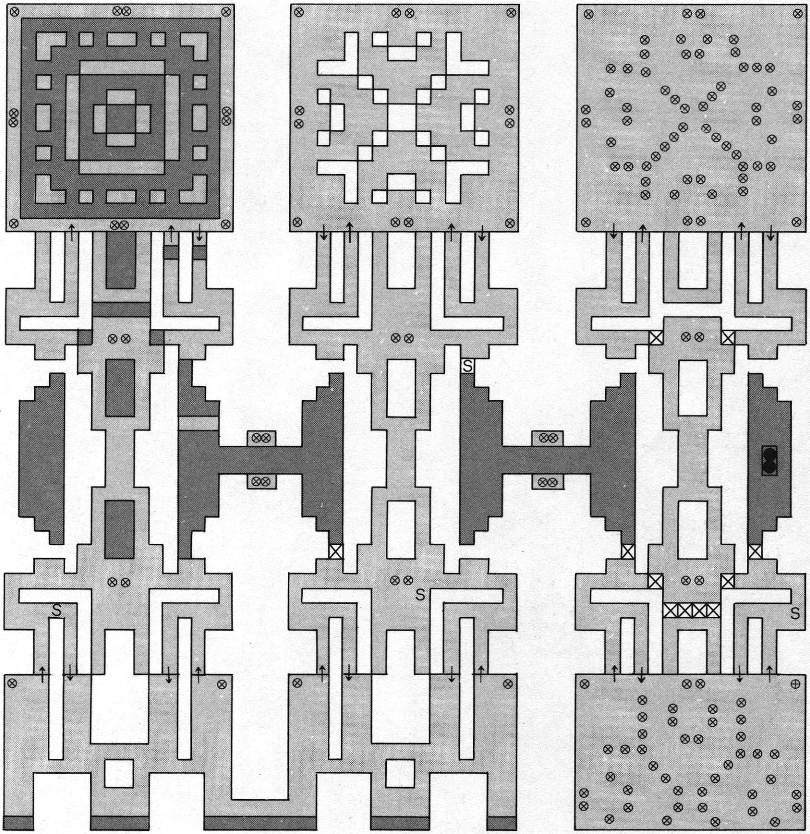


⑪

●「魔王への道はアークスの杖が開いている」最後の決戦だ!!

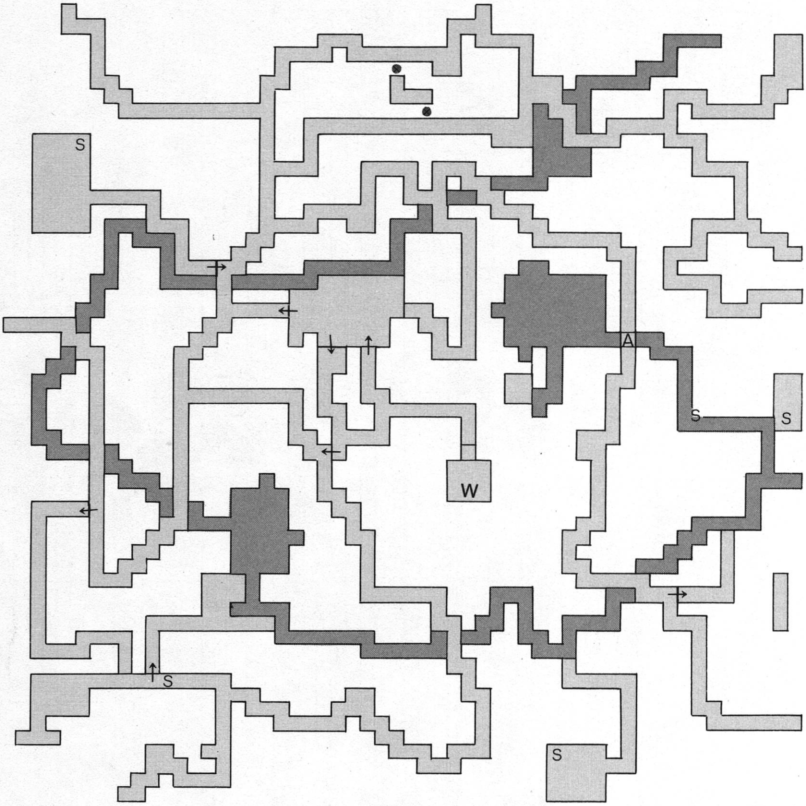
魔王の住むゾルデス島は、アークス本島の南西方向に位置している。廃墟から地下に入ると、そこはもうゾルデスの迷宮だ。モンスターもおそろしく強力。最初のエリアを探索していくと、ある地点でワープしてつぎのエリアに入りこむ。後もどりはきかないぞ。迷宮のつくりもますます複雑になってくる。4つのエリアを踏破してゾルデスのもとにたどりつくには、なみならぬ力が必要なのだ。さあ、冒険者よ、最後の決戦にいどめ。

迷宮 1

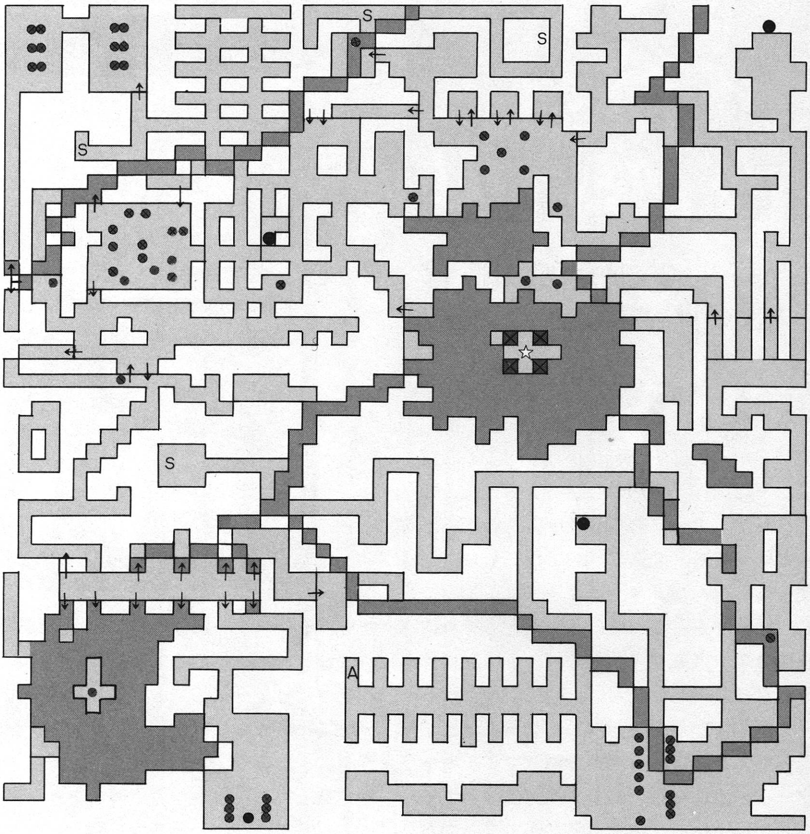


⊗ 柱
☒ 岩
→ 一方通行
S 階段
● 井戸

迷宮２

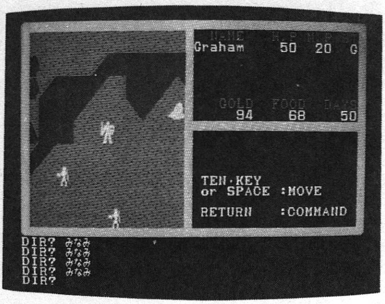


迷宮３



☆宝のあるところ

【9ページよりつづく】



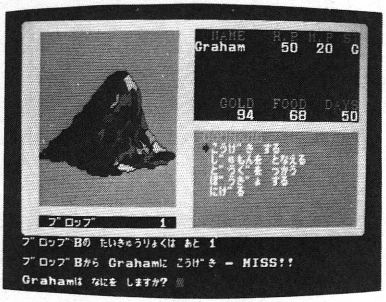
⑮

●さすがに夢幻の心臓の戦士 人間の世界では強い？

ここまで、ゲームを進めると（とはいっても、まだまだほんの序の口だけどね）、この『夢幻の心臓II』がいかにすごいかがわかってくるだろう。とくに前作『夢幻の心臓』をやった人なら、このグレードアップのすごさがよくわかるはず。なんといっても、前作に比べて信じられないほど速くなったんだ。今回はオールマシン語で書かれているから、こんなに速いんだ。それに味方ができて、最高5人までのパーティが組めるようになったのもうれしい。逆にいうと、パーティを組んでいかないと、このゲームはまず解くことができないだろうからね。マルチキャラクターゲームになったので、味方になるキャラクターにいろいろな種族や職業ができたのだ。種族は人間、ドワーフ、エルフ、シーの4種族。そして、職業はものすごくたくさんあるのだ。おそらく、いま日本にでているRPGのなかで、いちばんたくさんのバリエーションがあるんじゃないかな。マニュアルにも11種でているけど、実際はもっとあるんだよ。

それに、塔や街のなかでも、地上にいるときと同じようなグラフィック表示になったし、モンスターもマップ上に表示されるようになった（**写真⑮**）。これによって、逃げることもできるんだ。ほかにもいろいろあるけど、話をもとにもどすことにしよう。

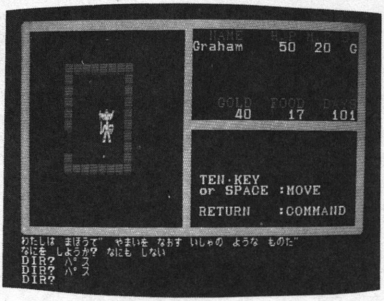
人間の世界は、地上ではあまり強いモンスターはいない。とはいっても、最初のうちだけだけどね。だから仲間をつくらなくても、けっこう戦えるんだ（**写真⑯**）。それに、あぶなくなったら、モンスターに襲われないように逃げていればいい。街のところでも言ったけど、減ってしまったヒットポイントやメンタルポイントは、歩いているうちに回復していくから、だいじょうぶ。また森や山のおかげで、よく見えないこともあるけど、ともかく大陸のなかを歩きまわって、どこになにがあるかを調べておくこと。するとナガッセの街とサルア城のほかに、宗教都市ダルマン、魔法都市エクセリオ、エスタの街、それから、アーケディア城、アストラルの洞くつ、赤き塔なんかが見つかるだろう。ほんとうは、もうひとつ洞くつがあるけど、ふつうの方法じゃみつからないんだ。まあ、それぞれの街には特徴があるから、よく調べるように。



⑯

まず魔法都市エクセリオでは、魔法医がいる（**写真⑰**）。毒にやられたときや、マヒしてしまったり、眠ったり、さらには石になってしまった

⑰



り（！）したときに、ここで治してもらえるんだ。だから、これらの症状を仲間だけではどうにもできないときは、ここに来よう。そして、魔法の道具を売ってくれる店もある。ここで売っているもののなかには、この人間の世界のほかでは、なかなか手に入らないものもあるのだ。それに、あるエルフから「エルフの世界は、今トロールたちの侵略にあっている。はやく我々の世界にきてください」と言われる。つまり、これで人間の世界とは別に、エルフの世界が存在していることが分かるのだ。この秘密を解いて、エルフの世界に行く方法を知るのも、キミのやる大事な仕事だ。

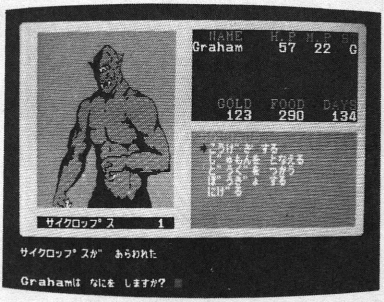
つぎは、宗教都市ダルアン。この街には、ほかのどの街にもない、ものすごい秘密が隠されている。それは、死者を復活させる力をもった僧侶だ(写真⑱)。不幸にして、キミの仲間が死

⑱

んだときには、ここで復活してもらえばいい。

つぎは人間の世界の東北の端近くにある、エスタの街。この街はふつうの街なので、わざわざ無理してまで行く必要はない。近くにいったら、ちょっと寄ってみるぐらいでいいだろう。さて、つぎにアーケディア城に行ってみよう。城だと思って油断して入ってみると——なんと、そこにはモンスターがうじゃうじゃいるではないか。それも、地上にウロウロしているやつらとはケタ違いに強いやつもたくさんいる（写真⑲）。だから、もしここで、キミが仲間を集めていないのなら、今までに行ってみた街を思いだ

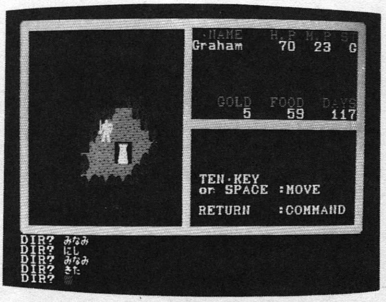
⑲



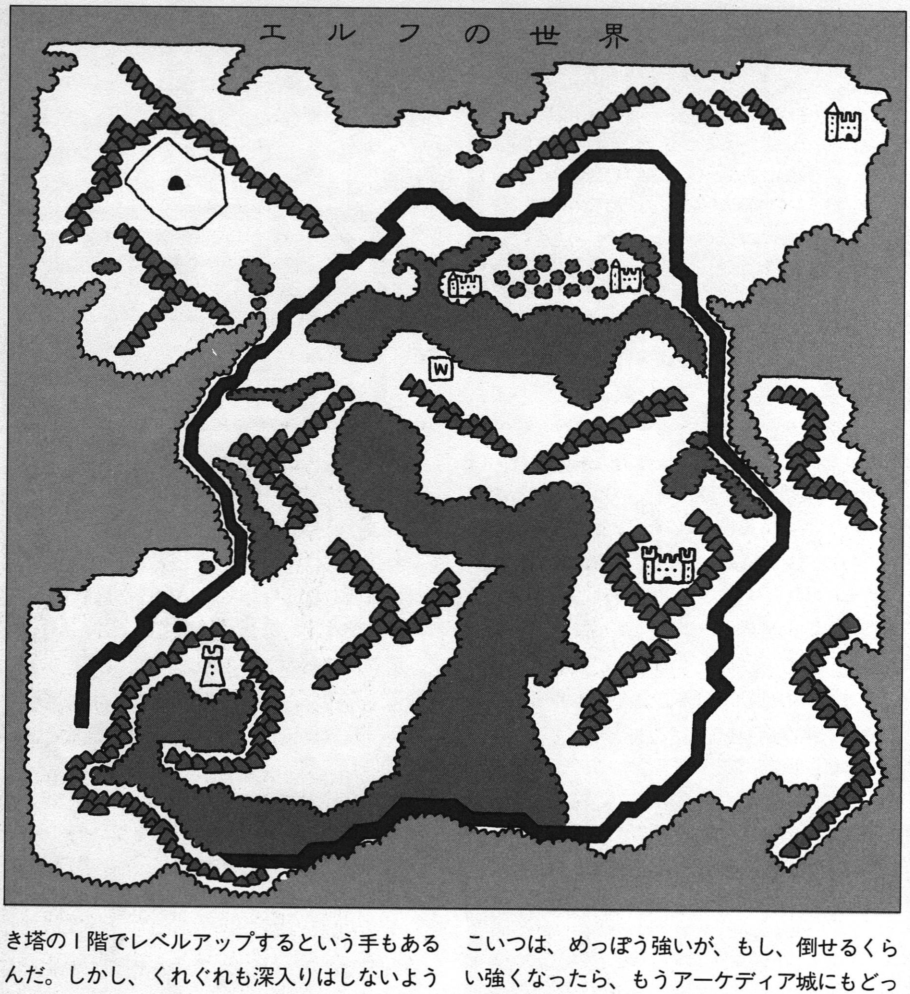
してみよう。仲間になって、共に戦おうと言ってくれた勇士は１人や２人ではなかったはず。それに賃金を払わなければいけないけれど、それだけに腕っぷしのたつ奴らもたくさんいたはず。そこで彼らのなかで、これは、と思うのを仲間にするのだ。即戦力の戦士は絶対に必要だ。それに、お金を払わなきゃいけないけど、盗賊も仲間にしておくとよい。それに魔法使いも入れておかないとね。とにかくメンバーをとりそろえたら、しばらくはまた地上を歩いて、メンバーのレベルを高めるようにしよう。魔法使いや僧侶も、レベルがあがるごとに呪文を覚えてくれるからね。

また、このアーケディア城の南西には赤き塔

⑳

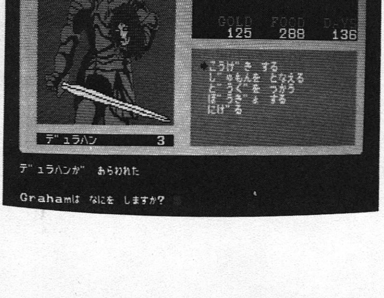


がある（写真⑳）。この塔も、やはりモンスターが占領しているんだけど、下の方の階はアーケディア城ほどでこわくはない。だから、この赤



き塔の１階でレベルアップするという手もあるんだ。しかし、くれぐれも深入りはしないように。１階から２階へとあがる階段には、デュラハンという、**写真㉑**の 首なしの戦士（自分の首を手にかかえている無気味な奴）が守っている。

㉑



こいつは、めっぽう強いが、もし、倒せるくらい強くなったら、もうアーケディア城にもどってもだいじょうぶだ。

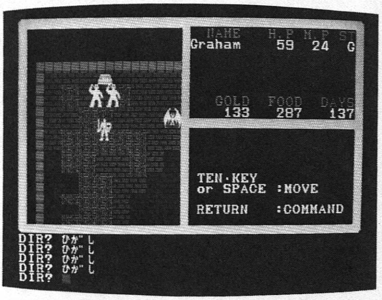
●王女を助けると、いったいどんなごほうびが？

アーケディア城の１階は、ほとんど廃墟と化してしまっている。そして、その中を数多くのモンスターがうろついている。このモンスターたちの中で、とくに要注意なのはモンスタートリーだ。やつらには、こっちの攻撃がほとんど効かないのでたいへん。魔法使いが「炎よ、わが剣となれ」の呪文を３回以上使えるようにな

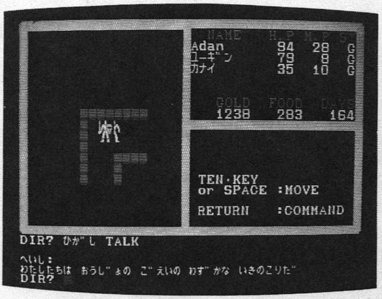
職業について

このゲームでいう職業とは、どういう仕事をしているかということではなく、どういう能力をもっているかという意味あいなんだ。職業は特殊能力によって決まるけど、1つの特殊能力しかもたない職業もあれば、2つを合わせもっている職業もある。以下にそれぞれの職業に必要な能力をあげてみよう。このほかにも明かされてない職業はある。

戦士…………戦闘能力
盗賊…………幸運(運の強さ)
魔術師…………魔法能力
修道士…………神聖さ
船乗り…………操船能力
言霊使い…………言霊(ことだま)能力
勇者…………戦闘能力と英雄性
強盗…………戦闘能力と幸運(運の強さ)
妖術使い…………魔法能力と戦闘能力(または操船能力、幸運)
バイキング……操船能力と戦闘能力(または幸運)
僧正…………魔法能力と神聖さ
招霊術師…………魔法能力と言霊能力



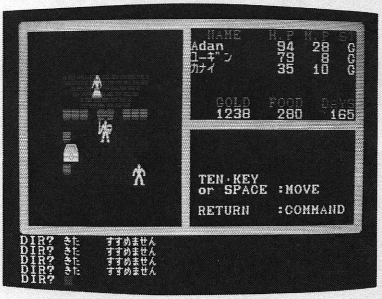
㉒



㉓

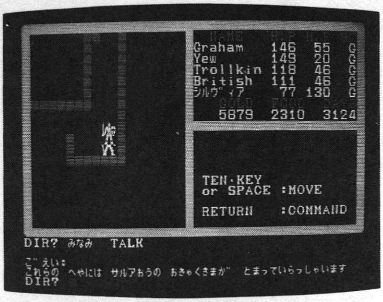
っていると、ラクなんだけどね。それに、もとは王座があったであろう大広間の奥に、サイクロプスが2体、宝の箱を守っている(**写真㉒**)。サイクロプスは強いうえに、魔法まで使うのでやっかいだ。だからここはとりあえずほっておいて、ほかを調べてみよう。

すると、城の北東のところに下り階段を見つけた。この階でもけっこう強いモンスターがいるのに、下の階はどうなるのか、と思いながらも下の階へと……。こんなときは、くれぐれも前もってセーブしておくように。ところが、城の地下にはなんと人間がいた。話によると彼らは、この城のわずかな生き残りだったのだ(**写真㉓**)。なおも、なかを調べてみると、強い戦士があらわれて、仲間にしてくれと言う。レベル1なのに、仲間の戦士より強そうだ。そこで残念だけど、仲間の戦士と別れることにした。そして、新しいドワーフの戦士を仲間にくわえて探索をつづけていると……。おっと、シーの修

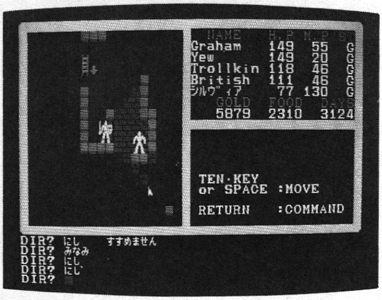


㉔

道士だ。こいつも仲間に入れてしまおう。さらにそこにいるほかのやつに話を聞くと、「ろうごくにシルヴィア王女が閉じこめられている」だって。ところが、ろうごくのトビラは、盗賊の力をもってしても開かない(**写真㉔**)。それもそのはず、王女を助けるには、あるアイテムが必要なのだ。それは、1階のサイクロプスが守っているんだ。つまり、どうしてもサイクロプスを倒さなきゃいけないってこと。やつを倒さないと、話が先に進まないんだから、何度でも(必



㉕



㉖

要とあらばコンピュータをリセットしても――こうすれば、パーティがやられても、前にセーブしたところか、城や街や塔に入ったりでたりしたところから、また始められる)、トライするしかない。

サイクロプスを倒せば、 銀の偶像が手に入る。銀の偶像を手に入れたら、こんなところに長居は無用。さっさと王女のところにいこう。もたもたしてると、今度は、自由に動きまわって追っかけてくるサイクロプスがやってくるぞ。偶像は、王女のとらわれている牢の近くにある宝箱に入れればよい。するとトビラが開くから、キミは王女を仲間にして、(盗賊とでも別れよう)、サルア城へと連れていくのだ。

王女と共に、王様のもとに行くと、王様は喜んで金貨をたくさんくれるんだ。しかし、王女を連れて帰ってしまうと、もう王様はレベルは上げても、金をくれなくなってしまう。だけど、王女を連れて帰るのは絶対に必要なことだから、やっておくこと。王様と会うと、王女は修業に入ると言って、パーティを離れてしまう。でも、キミの仲間は、王様から城のどこにでも行ける許可をもらったから、自由に捜すことができるんだ。そこでとりあえずは、カギのかかっているドアのひとつ、王座へ通じる廊下にあったドアを開けてみる(**写真㉕**)。ここは、客のための部屋なんだけど、ここにはエルフの魔法使いがいる。気がむいたら、メンバーをとりかえてもいいかもしれない。それから、もうひとつのカギのかかっていたトビラ、王座のうしろのトビラを開けてみよう。すると城の地下へ通じる階段がある(**写真㉖**)。そこで、地下をぐるりと調べてみると、宝物庫が見つかる。盗賊がいなかったら、呪文を使ってでも開てみよう。いろいろなものが手に入るぞ。そして、おりてきたときとは別の上り階段を上がると、シルヴィア王女と再会できるのだ。そこで、一人前の言霊使いになった彼女を、ぜひ仲間にしておこう。そ

種族について

エルダー・アインの世界の住民には、つぎの4つの種族がある。彼らは魔神を倒すために戦いの旅にでるキミを激励したり、貴重な情報を教えてくれたりするだろう。そしてキミの心ざしに賛同する者は、ぜひ戦いに参加させてほしいと言うだろう。キミは彼らの中から頼もしい冒険の仲間を見いだすことになる。

【人間】

どんな職業でもこなせる。これといった弱点もないかわりに、とくに優れた能力をもたない。

【エルフ】

もともと魔法には適性があり、魔法使いに向く。だが、鉄を嫌うので戦士や盗賊には向かない。

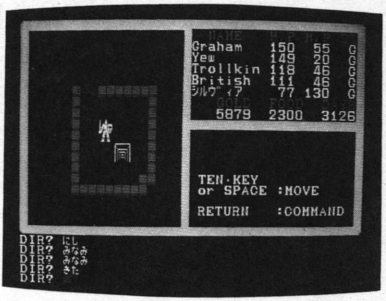
【ドワーフ】

体は小柄でも腕力があり、しかも機敏なので戦士に向く。鉄の剣を作ったりするので、エルフには嫌われている。

【シー】

〝光の神々〞の神殿を守っていたという彼らは、とても高い神聖さをもっている。

27



れから、彼女の修業していた部屋には、ワープゾーンがある(**写真㉗**)。だけど、決してふみこまないように。まだ、キミのパーティは、このワープゾーンを使いこなすことができないのだ。だからとりあえず、地上にもどることにしよう。

表1●呪文について

僧侶の呪文

●月の光よ、杖となれ
洞くつや塔の中を探険するときに、あたりを明るく照らしてよく見えるようにする。

●封印よ、退け
宝箱のかぎやワナをはずす。失敗しても何度も唱えればきっとあく。

●邪悪なるもの、消えよ
命を持っていない偶像や死体の怪物を消しさる。戦闘時に使う。

●失われし力、よみがえれ
怪物との戦闘やワナで傷ついた体をいやし体力を回復させる。一度に一人だけ。

●精霊よ、盾となれ
精霊の協力によって味方全員の防御力があがる。

●いにしえの戦士、来たれ
いにしえの戦士たちの魂がパーティー人一人に宿って攻撃力を増大する。

●空間よ、ゆがめ
戦闘中にこの呪文を唱えると、敵の何匹かを消しさることができる。

●毒素よ、無害なれ
毒に冒された仲間を良好な状態に治す。一度につき一人。

●隠されしもの、いでよ
普通は見通すことのできない森の向こう側や壁のうしろの様子まで見える。期限あり。

●星よ、我らを照らせ
空から地上をみおろす感じで、ふつうよりずっと広範囲を、しかもはっきり見わたせる。

●鉄のからだとなれ
戦闘中、仲間一人の防御力を高めることができる。

●すこやかなれ
気絶してしまった仲間の正気をとりもどさせる。

●血よ、清くなれ
石化してしまった者や、仮死した者をもとの状態にもどしてやる。

●魂よ、再び宿れ
死んでしまった仲間をよみがえらせる。熟練した僧侶でないと危険。

魔法使いの呪文

●炎よ、我が剣となれ
鉄の道具を使えない魔法使いが、敵を攻撃するのに用いる。

●敵の剣、さびよ
敵の武器の攻撃力をおとし、また怪物自身の力もなえさせるので戦いやすくなる。

●敵の足、鉛となれ
「敵の剣、さびよ」と同類の魔法。敵の敏しょう性が失われて攻撃があたりやすくなる。

●閃光よ、輝け
強烈な閃光で敵の目をくらませてしまう。通常の視力をもたないものには効果がない。

●魔物の力よ、大地へ
敵の放った呪文を無効にして味方を守る。

●幻の援軍来たれ
目くらましの呪文。実際にはそこにいない幻の戦士たちの姿を出現させ敵を惑わす。

●水の流れ、荒れくるえ
ものすごいいきおいの水の流れが、敵を襲う。水が苦手な怪物には致命的。また炎の化身は火による攻撃を封じられてしまう。

●魔力よ、返れ
「魔物の力よ、大地へ」を強化した呪文。敵の呪文がはね返されて術者自身を襲う。

●ガラスよ、砕け散れ
どんなに堅い皮膚も通りぬけ、確実にダメージをあたえる。敵の集団全員に有効。

●火柱よ、立て
地中からすごい勢いで噴きだした火柱が敵を焼く。

●翼よ、はばたけ
空を飛べるようになって、山や川などをこえて自由に移動できる。この呪文が効いている間、術者の精神力はどんどん消費される。

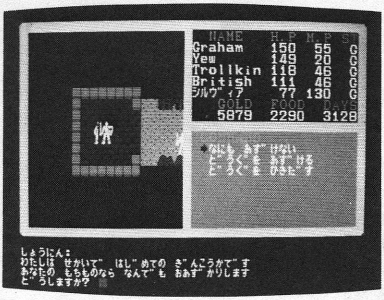
●いかずちよ、落ちよ
もっとも強力な攻撃魔法。敵の一匹一匹の頭上にいかずちが落ちていく。

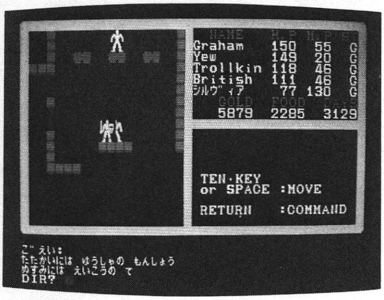
●赤王塔、そこには大切な宝が眠っている

アーケディア城の秘密を解きあかしたら、今度は赤き塔へとむかおう。1階は、もうだいたいわかっているんじゃないかな。もし、デュラハンを倒して、2階にあがれるようになっていたら、2階にあがるのだ。この赤き塔には、デュラハンのように強いモンスターは、もうほとんどいない。むしろ、塔のつくりが複雑になっているから、マッピングする必要があるかもしれない。しかし、けっこう、かんたんに最上階の6階にまで行けるだろう。それに、それぞれの階のそこらじゅうに、宝箱があるはず。これらは、かたっぱしから手に入れておくこと。

ただし、6階には、てごわいモンスターが1匹だけいる。ドラゴンだ。こいつと戦っても勝ち目はないから、ぜったいに逃げること。むしろ、この階にある黒の石を手に入れることが大事だ。それがすんだら、もうこの塔に用はない。

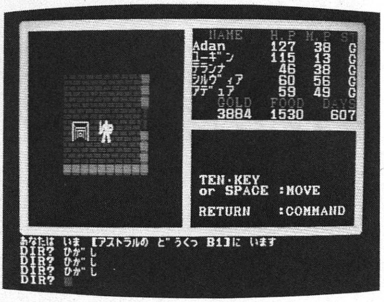
さてここで、みんなの持ちものを調べてみよう。みんな、いっぱいにものを持っているだろう。だけど、1人で持てるのは15個まで。だから、よけいなものはナガッセの街にある銀行に預けてしまえばいい（**写真㉘**）。残念なことに、このゲームでは、いらないからといって、ものを売ることはできないんだ。そして、もし勇者の紋章というアイテムがあったら、キミのパーティのリーダー（もちろん夢幻の心臓の戦士）にわたせばいい。じつは、彼の今の職業は英雄。だから、戦いのプロというわけじゃない。だけど、どこかの街か城で聞いただろう、「戦いには勇者の紋章」って。だから、彼にわたしておくんだ。そして、サルア城の王のもとに行ってみよう。すると、勇者にしてもらえる。こうなれば、彼も戦いのプロだ。これで敵との戦いも、ラクになる。ところで、こういった職業変えは、ほかの職業でもできるんだ。街や城で、どの職業にはどのアイテム、といったメッセージがあるから、覚えておくこと（**写真㉙**）。でも、リーダーが勇者になるのは絶対必要だけど、ほかはかならずしも必要とはいえないんじゃないかな。

㉘


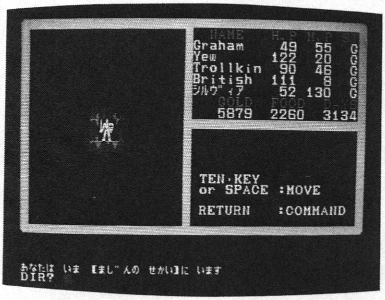
㉙


●アストラルの洞くつには重要な秘密がある

パーティもひとまわり成長したところで、アストラルの洞くつに挑戦。しかし、この洞くつには、強力なモンスターが多いぞ。だけど、その奥には、サルア城でも見たようなワープポイントがある（**写真㉚**）。そこでこのワープポイントをくぐってみる。すると、パーティはエルフの世界へと行くことができるのだ。このエルフ

㉚


の世界が、『夢幻の心臓II』の第2の世界だ。ところでこの『夢幻の心臓II』は、3つの世界に分かれているんだ。それでは、第3の世界とは？それは、『魔神の島』と呼ばれ、暗黒の皇子がいるといわれている、もっとも恐ろしい世界だ。じつをいうと、赤き塔で手に入れた黒の石は、魔神の島へ行くためのアイテムなのだ。サルア城にあったワープゾーンをくぐると、とある洞くつの地下1階に出る。ここで、もう1度ワープゾーンをくぐると今度は地下2階に、そしてもう1度くぐると、そこは、ドラゴンが飛びかい、マグマの吹きだす魔神の島なのだ（**写真**

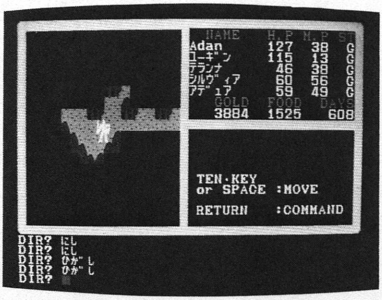


㉛

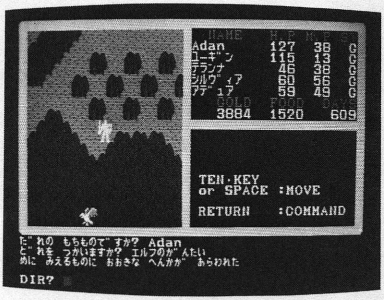
㉛）。そして、ここからワープゾーンをくぐれば、1回でサルア城にもどることができるんだ。でも、魔神の島に行くには、まだまだ弱すぎる。だから、まずはエルフの世界に行くことにしよう。

●森に囲まれたエルフの世界はトロールがあばれている

エルフの世界は森だらけで、見通しはよくない（**写真㉜**）。しかし、このころには、修道師は



㉜

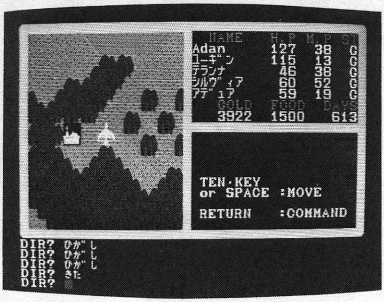


㉝

「隠されしもの、いでよ」の呪文もつかえるようになっているはず（**写真㉝**）。そこでこの世界も、最初はようすをみるために歩きまわってみよう。すると、川と山によって囲まれていて、外は歩けないようになっているのがわかる。そして、その中にエルフの街、シーの街、エルフ城、トロール城、そして魔法のきかない洞くつがあることがわかる。まずは、エルフの街に入ってみようとすると、なんと、パーティの中にドワーフがいたために、番人に追い返されてしまった。エルフの街というくらいだから、めずらしいものがいろいろあると思ったのに残念。しかたなく気をとりなおして、シーの街に入ってみた。今度は、追い返されなかったけど、あまり役に立たなかった。残るは、城が2つに洞くつ1つ。少なくとも戦うことはあるまいと、エルフの城に入ることにした。すると、エルフの王様が特別にエルフの街に入る許可をくれた。なるほど、エルフの街に入るには、こちらで許可をとらなければならなかったんだ。せっかくきたことだし、城を歩きまわって、いくつか情報もしいれてから、エルフの街へともどった。すると、今回は番人がすんなりと通してくれた。ここでは、ペガサスの羽など貴重なアイテムを売っているうえに、大事な情報も手に入れるよ。

エルフの城と街で手に入れた情報によると、さまよえる塔というものがあり、ドワーフから金のリングを手に入れれば、その塔に入れるらしい。また、トロール城にとらえられている2人のエルフを解放すると、旅が楽になり、また、トロール城には、魔神城を掘りおこす力をもった緑の石があるという。それから、ここでもし、

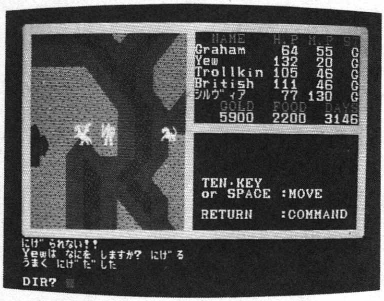
キミのパーティの中に「翼よ、はばたけ」の呪文を使える者がいなかったら、ペガサスの羽を買っておこう。このアイテムがあれば、鳥となって空を飛ぶことができるのだ（写真㉞）。なぜ、このアイテムが必要かというと、川と山で囲まれた世界の外に、ドワーフの街があるからだ（ついでに、中がまっくらで何もみえない洞くつもある）。

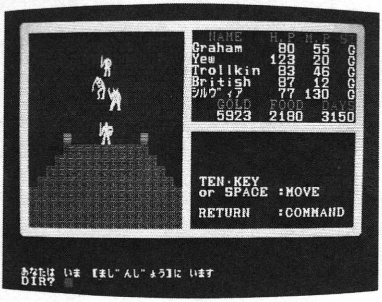
㉞


つぎにドワーフの街に入ったら、かたっぱしから話かけてみよう。すると、金のリングをくれるドワーフがいるぞ。それにさまよえる塔には、何があるのかを知ることもできる。それは聖なる剣だ。この剣がないと暗黒の皇子を倒すことはできないのだ。また、このエルフの世界で、あと2つの石のことを知ることになるだろう。それは、マグマを消す赤の石と、水を消す青の石だ。だが、ともかく、このエルフの世界でやることは、さまよえる塔をさがしだして、聖なる剣を手に入れること。しかしさまよえる塔は、その名のとおりさまよっており、ひとつのところにとどまってはいない。だから探すのもたいへんだ。だけど、がんばって聖なる剣を手に入れるのだ。それにこの剣は5本ある。だから、職業に関係なく全員が手にすることができるのだ。それに、トロール城に行くのも忘れずに。むろんみえない洞くつや、魔法のきかない洞くつも探険しなきゃいけない。そしてこの探険がおわるころには、ドラゴンと戦っても、それほど苦戦しなくても勝てるほどに強くなっているはず。ここまで来たら、もう一息だ。がんばるのだ。

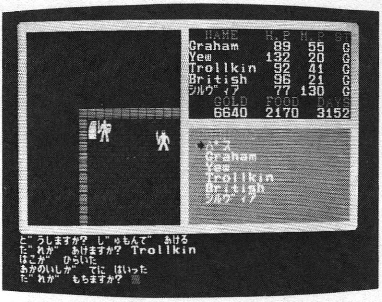
●魔神の島にはドラゴンがうようよ

さあ、サルア城から魔神の島へと進撃開始だ！ 魔神の島は、マグマがそこらじゅうから吹きだしていて、そのうえドラゴンがたくさん飛びかっているとんでもないところだ（写真㉟）。でも、建物は少ない。火の塔、水の塔、土の塔、そして城があるだけ。その城だって、ただの幻影だ。そこに暗黒の皇子がいるわけじゃない。暗黒の皇子がいる城は、魔力で地下深くに隠されているのだ。まずは、火の塔、水の塔、それに土の塔と魔神城をくまなく探すのだ（写真㊱）。ひとつだけ教えてしまうと、魔神城にも、4つの石のうちのひとつがある（写真㊲）。

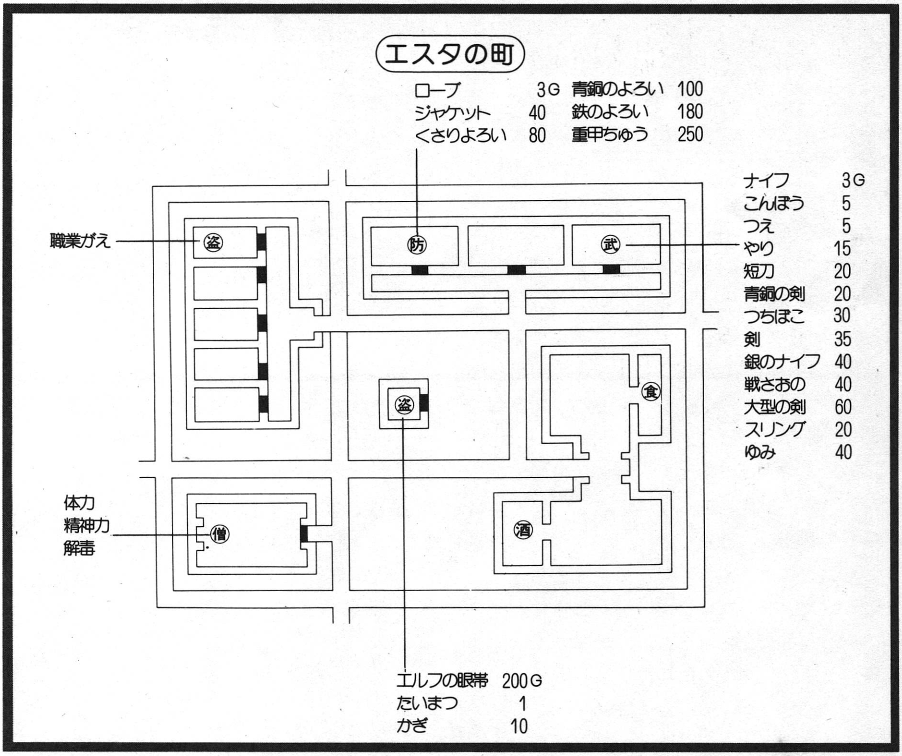
㉟


㊱


㊲



さて4つの石を手に入れることができたら、暗黒の皇子を倒す準備はすべて整ったことになる。どうしたらいいかは、もうわかるよね。さあ、最後の気力と知恵をふりしぼって、暗黒の皇子を倒すのだ!!



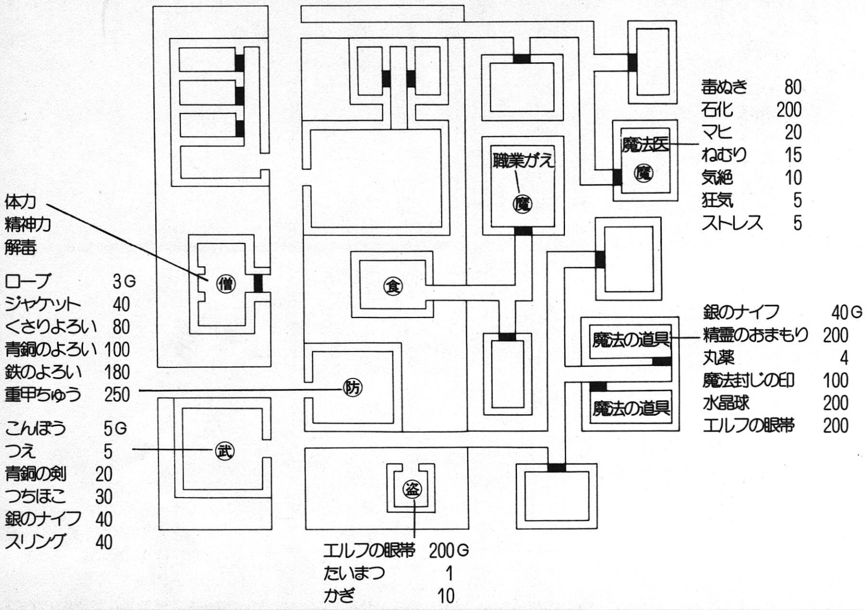
武：武器店　食：食料店

防：防具店　薬：薬屋

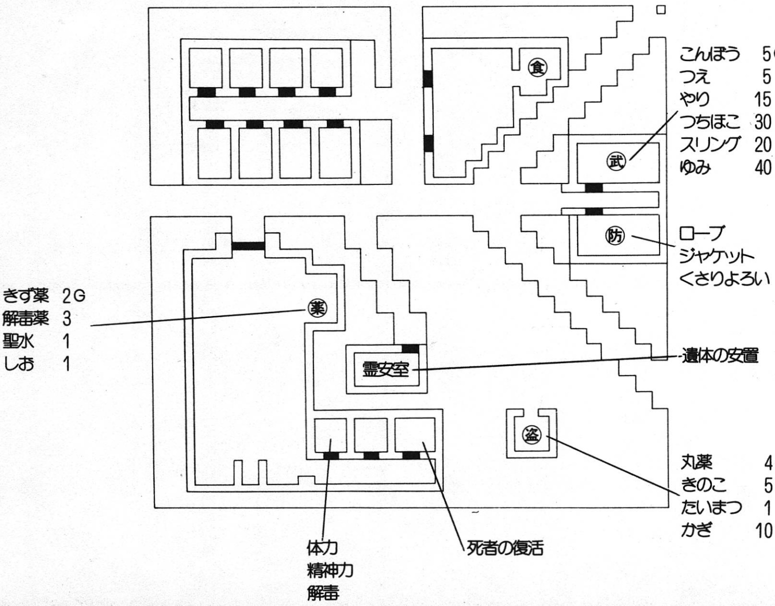
盗：盗賊の店　魔：魔法使いの店

僧：寺院　酒：酒場

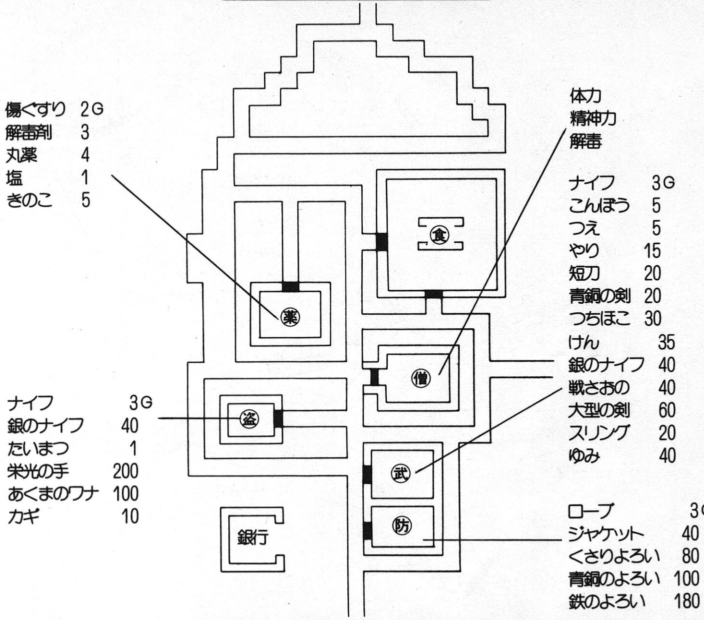
〈エクセリオ〉魔法都市



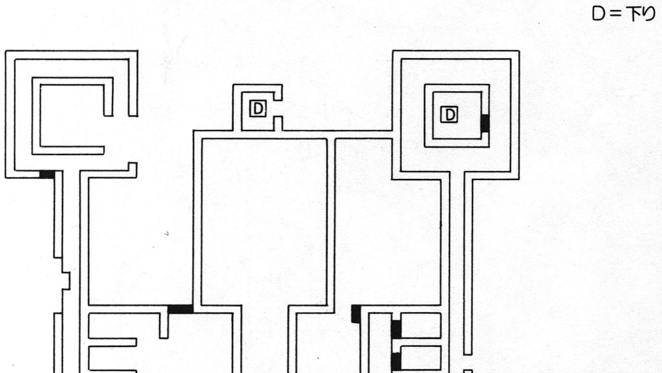
〈ダルアン〉宗教都市



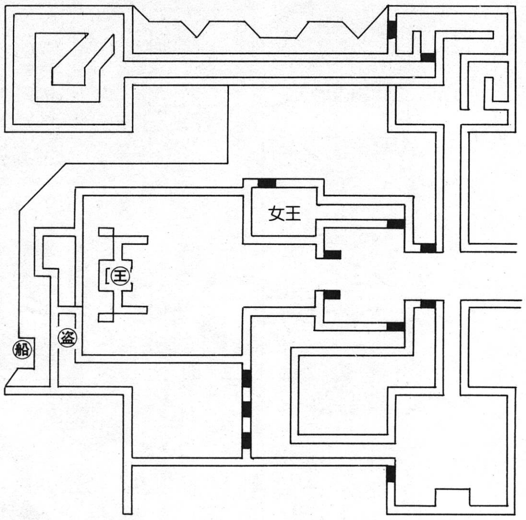
〈ナガッセ〉自由都市



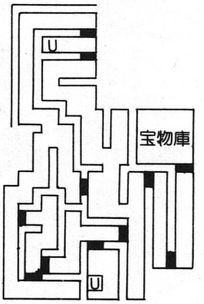
〈アーケディア城〉



〈サルア城〉

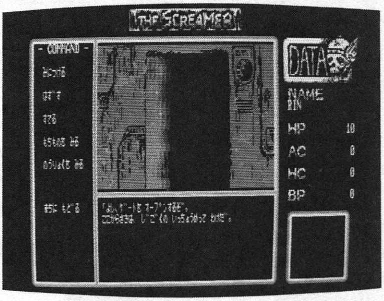


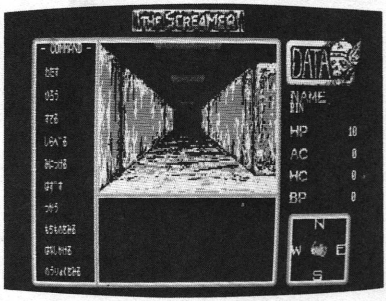
サルア城地下



【13ページよりつづく】

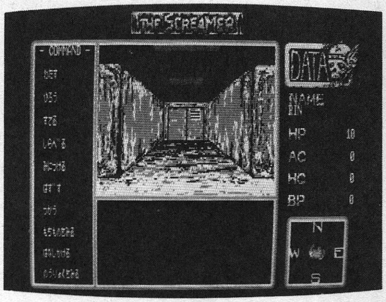
THE SCREAMER

❹


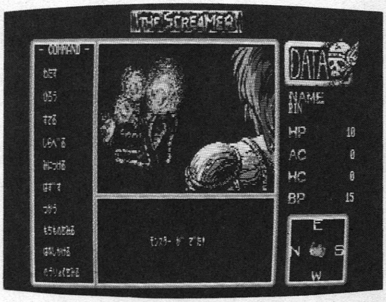
❺


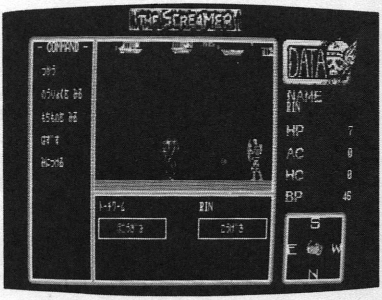
扉が自動的に開きはじめた(**写真❹**)。さあ、いよいよ探険の開始だぞ!!

塔内はなんの装飾もない灰色の壁でおおわれ(**写真❺**)、壁のところどころには、ヒビがはいっている。しかし、とてもがんじょうそうな造りだ。天井には不気味に青白い灯りがともっている。さて、キャラクターの動かしかたはとても単純で、テンキーをチャカチャカ押すだけでよい。ためしに2、3歩進んでみると、左に折れるT字路が見えた。そのつきあたりには、どうやら扉のようなものが見える(**写真❻**)。⑤キーを押し扉を開けると、そこには2×2の小部屋があった。何かあるかもしれないと、ウロウロあたりを探索していると、急にディスクがガチャガチャ鳴りはじめ(これがたまらなく心臓に悪い)、画面下部のメッセージらんに〝モンスターがでた″と表示された。すると、間もなく画面上部には、ミミズの頭にたいまつ(トーチ)がくっついたような化け物が映った(**写真❼**)。そして、画面は戦闘モード。キャラクターと怪物の位置関係を示す画面になった(**写真❽**)。

❻


戦闘モードでのコマンドもまた、ほとんどテンキーだけでおこなう。④⑥キーでキャラクターを前後させ、⑧キーでジャンプ、②でかがむ。あとは攻撃(Ⓩキー)と防御(Ⓧキー)を使い分けるだけでよい。基本的な戦闘体制は、Ⓧキーで盾を装備した形。これで相手の攻撃をかわし、敵の攻撃と攻撃をぬうような形で盾をおろし、反撃する。そして、またすぐに盾で防御の

❼


❽


武器リスト

レベル	武器名	入手場所	値段	パワー
1	アイアンフィスト	武器店	100	10
2	ニンジャシューター	武器店	250	20
3	スピンダガー	武器店	400	30
4	ニンジャシューター	迷路	450又は250	40
5	ハンドボム	武器店	500	50
6	アイアンホイップ	ハンター	700又は600	60
7	ガスブレード	武器店	950	70
8	アイアンホイップ	武器店	1,200	80
9	ツインソード	迷路	800	90
10	ツインソード	武器店	1,400	100
11	ヒートアックス	武器店	1,400	110
12	ジェットランサー	武器店	1,500	120
13	ヒートアックス	迷路	1,200	130
14	ジェットボウ	迷路	1,800	140
15	ジェットボウ	武器店	2,000	150
16	スパークガン	武器店	2,200	160
17	スパークガン	ハンター	2,200又は2,000	170
18	ニードルガン	武器店	3,000	180
19	ハンドキャノン	迷路	2,400	190
20	ハンドキャノン	武器店	3,300	200
21	ナパームガン	迷路	2,700	210
22	ハイパーマグナム	武器店	3,800	220
23	ナパームガン	武器店	4,500	230
24	レーザーランチャー	武器店	7,000	240
25	サムライソード	ハンター		250

アイテム表●

武器、防具類のほかにも、キャラの冒険をたすけるアイテム類がたくさんある。価格、入手方法、効用はさまざまだが、うまく使えばキャラの力になること間違いなし。がんばってお金をためて（もしくはハンターと交渉して）なんとか手に入れよう。

アイテム名	入手場所	値段
POWドラッグ	武器店	800
AGドラッグ	武器店	300
ハイパードラッグ	ハンター	1000
バチルスセンサー	武器店	1000
バチルスクリーナー	武器店	1000
バイオロジカル・サーチャー	武器店	800
ノイズマシーン	迷路	1000
X-RAYサーチャー	武器店	500
ワイドマッパー	武器店	1200
ハンドライト	武器店	500
ゲストI.Dカード	迷路	2000
サウンド・バリア	ハンター	800
スクアッシュ・ボール	迷路	1400
フォッグボール	迷路	1200
ブレインアッパー	武器店	400
サムソンドラッグ	武器店	600
レスポンサー	武器店	500
レベレーションリング	迷路	60
TECドラッグ	武器店	800
I.Q.ドラッグ	武器店	600
H.P.ドラッグ	武器店	1000
EXカード	迷路	1800
TECアッパー	迷路	500
POWアッパー	迷路	500

武器防具類

ゲームの攻略には、武器・防具の選択はかなり重要な要素だ。とくに武器はそのパワーの差によって、射程距離にも差がでてくる。だから配備する武器によっては、その攻撃パターンも変えないといけないということだ。

なお、防具類は頭部(ヘッドアーマー)、胸部(ボディアーマー)、腕(アームアーマー)、足(レッグアーマー)の4つの箇所に、各1つしか着用できないので注意すること。

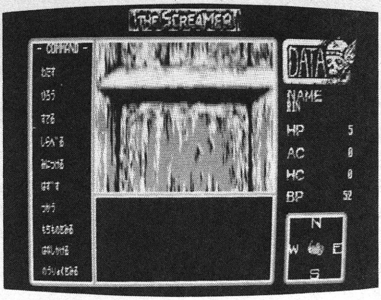
※( )は迷路内で入手したときの値

	分　類	防　具　名	軽　減　値	値　　段
防具リスト	ヘッドアーマー	イーグルヘッド	−12	10,100
		パンプヘッド	−12	5,000
		フェイスジェル	−11	4,000
		マフラー	−10(−10)	3,000(2,500)
		エクストラヘッドアーマー	−14	15,200
	ボディアーマー	Cカップ	−9	3,200
		コルセット	−8(−8)	2,400(2,200)
		ショルダーガード	−7(−7)	1,700(1,600)
		エクストラボディアーマー	−12	10,800
	アームアーマー	アームシールド	−6	2,000
		フィストガード	−5(−4)	1,350(1,200)
		パンケーキ	−4(−5)	800(700)
		エクストラアームアーマー	−8	8,200
	レッグアーマー	ベアフット	−3	1,100
		フラダンサー	−2(−1)	500(400)
		ニーロッカー	−1(−1)	350(300)
		エクストラレッグアーマー	−6	6,000

	効　　用
	POWを限界値(HC25で255)まで上げる。
	Agilityを限界値(255)まで上げる。
	全ての属性値を限界値まで上げる。
	アイテムが細菌におかされているかどうかをチェックする。
	細菌におかされたキャラやアイテムを浄化する。
	敵の能力をサーチする。
	敵の能力を正しく入力すると、そのいやがる音を発し、しばらくはそばによせつけない。
	落とし穴の場所を3ブロック先までサーチする。
	キャラのいる位置を教えてくれる。
	ダークゾーンで3ブロック先まで照らしてくれる。
	コンパニオン・ロボット(ジャンキー)に渡すと、出口まで案内してくれる。
	エネルギーの続くかぎり、怪物と遭遇する確率を下げる。
	戦闘中の相手の動きをしばらく止める。使用を失敗すると自分の動きが止まる。
	霧を出して敵の攻撃的中率を下げる。ただしスターライトスコープを持っていないと自分の的中率を半減する。
	迷路内の暗号を解読する。
	一定時間Powerが倍増する。ただし複数使用すると副作用で半減する。
	一定時間Agilityが倍増する。ただし複数使用すると副作用で半減する。
	最後の敵のいる部屋に入るためのパスワードを教えてくれる。
	Techniqueを限界値(255)まで上げる。
	I.Q.を限界値(255)まで上げる。
	H.P.を限界値(255)まで上げる。
	IFから5Fへの直通エレベータ、ロックされた部屋のドア(一方通行はダメ)を開ける。
	攻撃的中率を100%にするが、複数使用すると元にもどる。
	Powerを倍増する。ただし複数使用すると数分で元にもどる。

形をとればよいのだ。慣れてしまえば簡単だが、最初は少し手間どるかもしれない。とくに序盤戦での安価な武器は、射程距離が短いため、十分に敵をひきつけないと効き目がない。そのため、かなりあせるかもしれないが、原則として敵の攻撃は、盾の防御で防げる。落ちついて攻防の切りかえをうまくやれば、1階くらいなら最初から無傷で探索ができるよ。

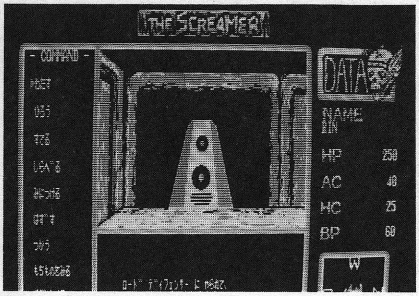
トーチワーム（さっきのミミズの化け物の名前。怪物の名前は戦闘時にメッセージらんに表示されるよ）をなんとかやっつけ、6ポイントのB.P.（ビースト・ポイント）を得た。なんだこんなもんかとうれしくなり、さらに小部屋を探索すると、急にまたもディスクがガチャリ。

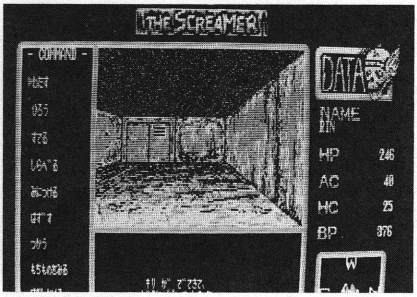
❾


今度はいったい何なのだ！　と思う間もなく、迷路の風景が上にスライドした（**写真❾**）。メッセージらんには〝落とし穴におちた〞と表示され H.P.（ヒットポイント）が1つ減少した。このように迷路内には、さまざまな種類のワナが、

ワナ

塔の迷宮内には、侵入者のゆく手をはばむ、さまざまワナがしかけられている。中にはへたな怪物の攻撃よりも、ずっと恐ろしいものもたくさんある。注意してマップの中に書きこもう。





●ロードディフェンサー
ビーム砲。A.C.が良ければダメージは軽減

●ピット
落とし穴。2～10のダメージをうける

●BIASガスNo.1
毒ガスの1種。10歩ごとにAgilityとH.P.が0～2のダメージをうける

●BIASガスNo.2
毒ガスの1種。10歩ごとにPowerとH.P.が0～2のダメージをうける

●BIASガスNo.3
毒ガスの1種。10歩ごとにI.Q.とH.P.が0～2のダメージをうける

●BIASガスNo.4
毒ガスの1種。10歩ごとにTechniqueとH.P.が0～2のダメージをうける

●サンダーロード
雷の走る廊下。この場にいる者は、一定時間ごとに2～10のダメージをうける

●ファイヤーロード
床から炎が噴き出し、その場にいる者は2～10のダメージをうける

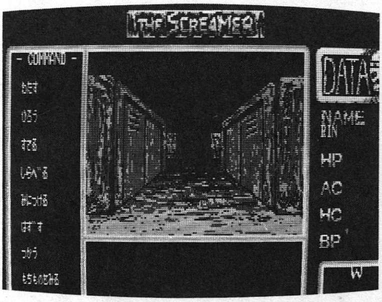
●バイアストルネイド
その場で90°回転させられる

●バイアスララバイ
ビープ音とともにキャラクターのH.P.を奪う

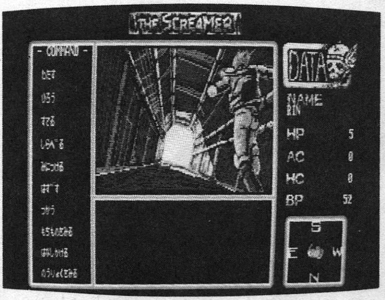
各所にしかけられている。炎のふきだす床、回転する床、ビーム砲を発射する壁などなど。その場所を通るときに、１度だけひっかかるのはしようがない。しかし、２度と同じワナでダメージをうけないように、マッピングはしっかりやっておこう。

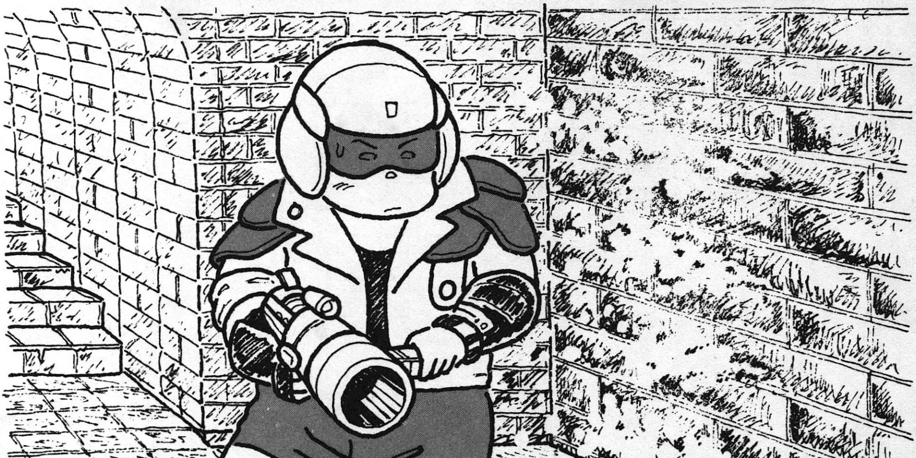
減ったダメージは、しばらくじっとしておくことで回復させ、⑤キーを押し、はい上がる。うむ、なんとなくコツはつかんだ。とりあえず街に帰って、今得たB.P.を経験値にかえるか、と多少憶病風に吹かれてしまう。しかし、こんな弱気になったときは、ろくなことはおこらない。ウロウロ迷路内をさまよううちに、入口がどこか分からなくなってしまったのだ。そこで手あたりしだいに扉を開け、さまよい歩くうちに、いつのまにか、真暗な場所へきてしまった。おっと、これがうわさのダークゾーンか…（ハンドライトを持っていると、こんなふうに見える・**写真⑩**）。さらに状況は悪くなってきた。こうなってはもうしかたがない。画面右下の方向計だけをたよりに、ひたすら壁にぶつかりつつも、出口を見つけようとする。しかし、そのあいだにも、怪物たちがキャラクターを襲う。やがてH.P.を回復させるまもなく、怪物たちの連続攻撃で、あわれキャラクターは昇天。落ち着いてマッピングすれば出口（**写真⑪**）なんて簡単に見つかるのに…。

⑩



⑪



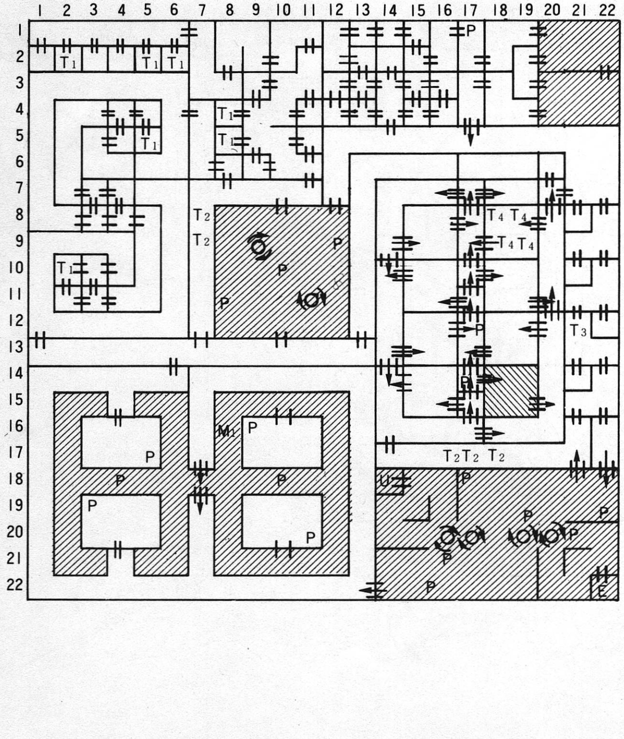


BIASの塔内の迷路は、東西、南北に22×22の正方形で、できている。むろん、そこには壁や扉のほかに、毒ガスの吹きでる部屋、雷の走る廊下など、さまざまなワナがしかけられている。また光の通らないダーク・ゾーン、一方通行の扉など、キャラクターの居場所を混乱させるものも数多い。迷路内に入ったら、ワナから逃れるためにも、かならずマッピングするようにこころがけておこう。

■マップの見方

- ドア
- 一方通行のドア
- U 上へ
- D 下へ
- P 落とし穴
- 回転床
- ダークゾーン

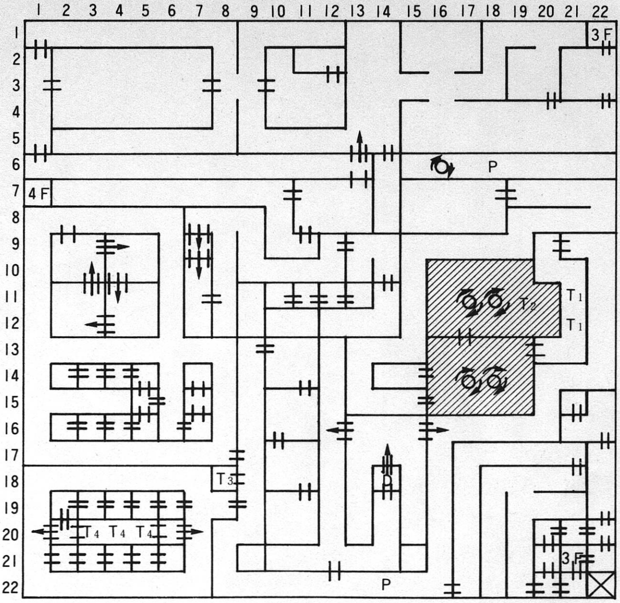
1 階



まずは基礎的な構造といえよう。出現する怪物もさほど強くはないので、落ちついて書けばさほど苦労もなくマッピングできるだろう。とくに注意すべきところは、東部中央の一方通行のドアがたくさんあるところ。後もどりができないだけに、体力がないときなど、つらいかもしれない。また、中央のダークゾーンにはワープする床が2ヵ所もあり、要注意だ。なお、このフロアには1ヵ所かなり強力な怪物が出現するところがある。序盤でこれに遭遇すると、かなりの危険だ。

T_1……ロードディフェンダー
T_2……ファイヤーロード
T_3……ファットマン
T_4……HPが下がる毒ガス
M_1……ツインソードが落ちている

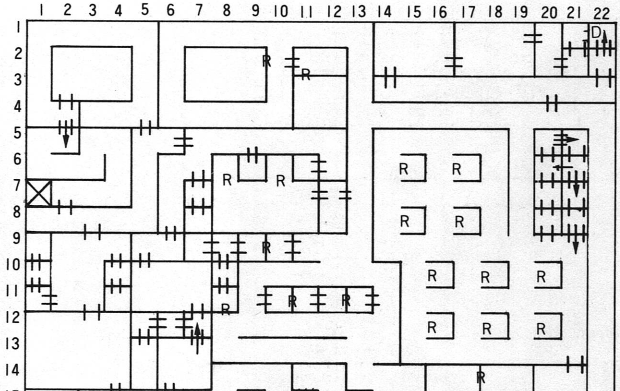
2 階



とにかくこの階は、落とし穴やワナが多い。また、かならず強力な怪物が出現する場所も、あちこちに見られるようだ。怪物も1階に比較するとかなり強力になってきている。くれぐれも慎重にマッピングするように。

T_1……IQの減るガス
T_2……ロードディフェンサー
T_3……強いモンスター
T_4……Techniqueが下がる

3 階



鍵がかけられているため、中に入れない部屋がいたるところにある。これらの扉は、先に見つけておいた数字や文字の暗号さえ分かれば開くのだが、知らなければ手のだしようがない。まずはこれらの暗号をさがすことから始めたほうがよいだろう。もちろんダークゾーンや落とし穴もいっぱいあるので、注意して進もう。

R……ロック

●
ロールプレイングゲーム
必勝本
ROLE PLAYING GAMES'
HINT BOOK

●
発行——1986年1月1日
発行人——蓮見清一
発行所——JICC出版局
〒102／東京都千代田区麴町5-5-5
［振替］＝東京7-170829㈱ジック
［電話］＝営業部・03(234)4621
定価——1800円
印刷所——ライフ印刷工業株式会社
［禁・無断転載］
●
乱丁、落丁本はご面倒ですが、小社営業部宛御送付下さい。送料小社負担にてお取替いたします。

●
著者——浜村コウイチ
編　集——宝島編集部
編集協力——村井幸人
ブックデザイン——高田　歩
イラスト——牧内　浩
町支哲義
椙村嘉一
撮影——福家久仁子

●お願い
本書についての電話によるお問い合わせは、ご遠慮ください。

ISBN4-88063-139-6 C2076 ¥1800E

好評発売中！

X1/C/F X1 turbo/turbo II	テープ版(2本組) ¥6,800 5"ディスク(2枚組) ●シングルディスクでも使えます ¥7,800
PC-8001mkIISR 専用 PC-8801/mkII (SR/FR/MR は不可) PC-8801mkIISR/FR/MR専用	5"ディスク(2枚組) ●シングルディスクでも使えます 各¥7,800
PC-9801E/F/M/U/VF/VM	5"ディスク 2DD, 2HD 3.5"ディスク 2DD 各¥7,800

●その他の機種の発売時期は未定です。

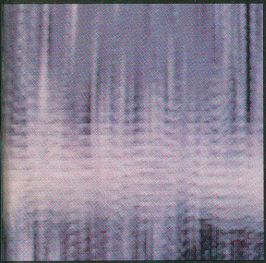
Falcom
日本ファルコム株式会社
SST

通信販売 送料無料

▶通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・R・P・G 必勝本 係宛までお申し込みください。

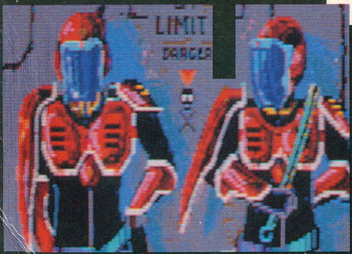
スタッフ募集：君もプロフェッショナルになってみないか？　あなたのオリジナリティを大切にします。（バイト可）

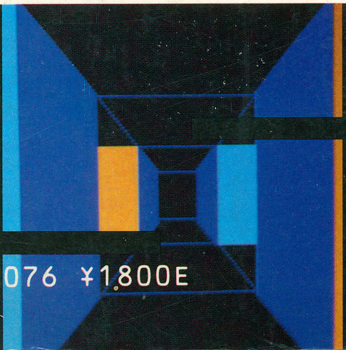
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル TEL.0425(27)4121代

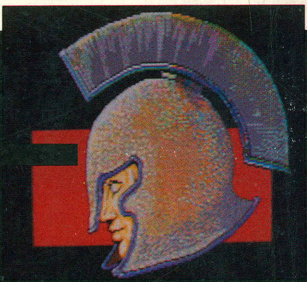


定価**1,800**円

●本書についての電話によるお問い合せは、ご遠慮ください







ISBN4-88063-139-6 C2076 ¥1800E

宝島

ロールプレイングゲーム必勝本

勇者よ！冒険に旅立て!!

浜村コウイチ著

JICC出版局